CSAK MOST! EGY SZUPERERŐS PC GURU! AZ ÉV RPG-JÉVEL, AZ ÉV FPS-ÉVEL, EXKLUZÍV BEMUTATÓKKAL

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB MAGAZINJA

1995 Ft 2011. 04.

TELJES JÁTÉK A DVD-N

ZENO CLASH

VÉGRE EGY ÜDÍTŐEN EREDETI VEREKEDŐS JÁTÉK!

9 JÓL DÖNTÖTTEK A BIOWARE-NÉL?

TESZT

DRAGON AGE II

EGYSZERŰEBB, RÖVIDEBB, DE MÉG ÍGY IS ZSENIÁLIS.
AZ ÉV RPG-JE, AMIRE MINDENKI VÁRT! EXKLUZÍV PC-S TARTALOMMAL!

9 A JÁTÉK, AMI HAZAKÜLDI A WINDOWS XP-T

BATTLEFIELD 3

KIPRÓBÁLTUK A DICE KÉSZÜLŐ FPS-ÉT…
…ÉS MEGPRÓBÁLTUK LEÍRNI A LEÍRHATATLANT.

9 EXKLUZÍV BEMUTATÓK CSAK A PC GURUBAN

KING ARTHUR 2
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

MINDEN A MAGYAR SIKERSZTORI FOLYTATÁSÁRÓL • MOCSKOS MEGLEPETÉSEK A MODERN VADNYUGATON

CSÚCSFORMÁBAN A PC-SEK KEDVENCE

TESZT

CRYSIS™ 2

FELEJTSD EL A TECHDEMÓ BESOROLÁST!
ITT MOST ENNÉL SOKKAL TÖBBET KAPSZ…

WINDOWSTUNING

7 SOKKOLÓ IGAZSÁG A WINDOWSRÓL

A Windows nem reklámozott, sötét oldala

XBOX/PS3 RESZKESSETEK!

A KONZOLOK ELAVULTAK

Egy jó játék-PC ettől fényévekre van

KIVÁLÓ, HD MINŐSÉGBEN

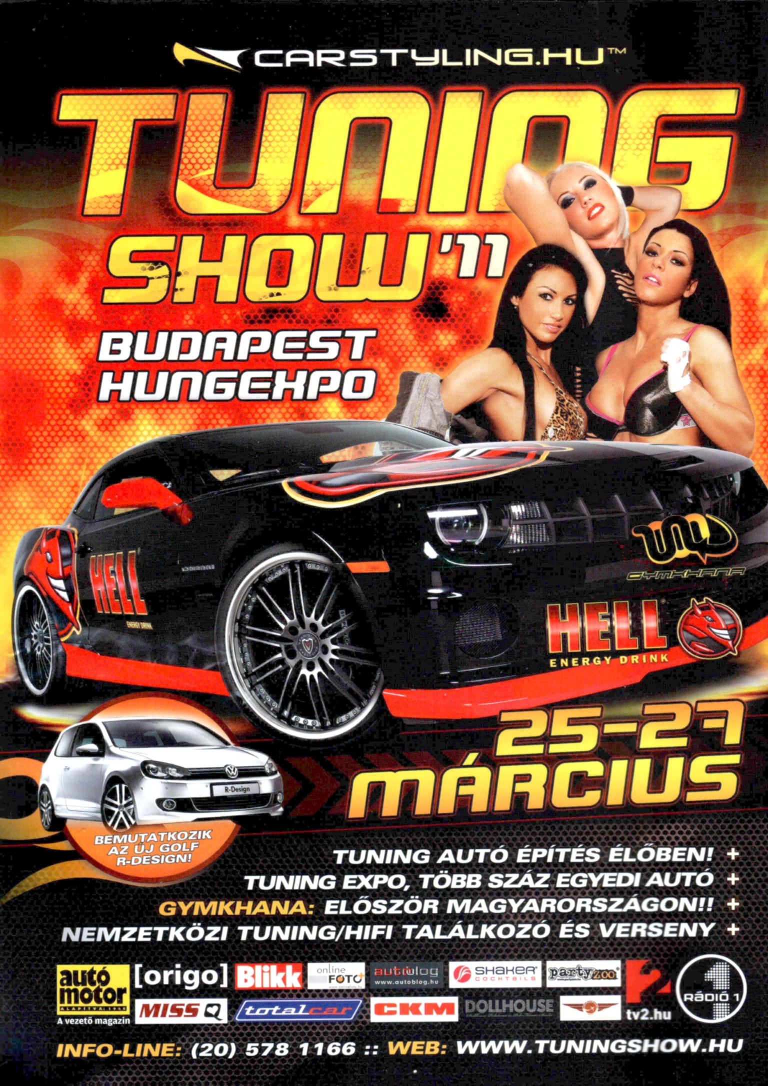
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Dead Space 2, Assassin's Creed 2 Brotherhood, BF: BC2 Vietnam, Test Drive Unlimited 2…

HIBÁTLAN KIVITELEZÉS & TÖKÉLETES HANGULAT

TOTAL WAR: SHOGUN 2

Teszt + a legjobb tippek és trükkök a véres háborúk korához


CARSTYLING.HU™
TUNING
SHOW '11
BUDAPEST
HUNGEXPO
HELL
GYMKHANA
HELL
ENERGY DRINK
R-Design
25-27
MÁRCIUS
BEMUTATKOZIK AZ ÚJ GOLF R-DESIGN!
TUNING AUTÓ ÉPÍTÉS ÉLŐBEN! +
TUNING EXPO, TÖBB SZÁZ EGYEDI AUTÓ +
GYMKHANA: ELŐSZÖR MAGYARORSZÁGON!! +
NEMZETKÖZI TUNING/HIFI TALÁLKOZÓ ÉS VERSENY +
autó motor
A vezető magazin
[origo]
Blikk
online FOTÓ
autoblog
www.autoblog.hu
SHAKER COCKTAILS
partyzoo
tv2.hu
RÁDIÓ 1
MISS
totalcar
CKM
DOLLHOUSE
INFO-LINE: (20) 578 1166 :: WEB: WWW.TUNINGSHOW.HU

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online koordinátor: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető:
Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Évente két alkalommal előfordul az, hogy az újság csordultig megtelik jó játékokkal. Kétévente egyszer az, hogy az újság megtelik nemhogy jó, hanem kiváló, szenzációs, zseniális játékokkal.

Hadd köszöntselek most egy ilyen PC Guruban! Amelyben egymás mellett szerepelnek olyan remekművek, mint a Crysis 2 – amely nemcsak a PC-s játékfejlesztések grafikai zászlóshajója, hanem egyben a PC Guru olvasóinak is az abszolút kedvence –, a Dragon Age II, a Battlefield 3, a King Arthur 2, és akkor még nem szóltunk a Total War: Shogun 2-ről vagy épp a Killzone 3-ról.

Személyes kedvencünk vitathatatlanul a Dragon Age II, amiért aggódtunk is épp eleget Chrisszel: nem kellett volna! Bár a játék úgy indul, mint valami konzolos hentelős kaland, az már az első percekben is látszik, hogy a karakterek szeretni vagy épp gyűlölni valók, a történetmesélés magával ragadó, a színvonal cseppet sem csökkent, a Bioware továbbra is bizonyítja, hogy egyelőre nem tud hibázni, és töretlenül a legragyogóbb csillag a játékfejlesztés egén.

Pár óra játék után már csak egy dolog miatt volt érdemes aggódnunk: honnan vesszük majd azt a 60 óra játékidőt, amit a történet mélysége, a rengeteg követhető út, a sok-sok felfedezésre váró részlet (a minimum kétszeri végigjátszás) megérdemel, megkövetel majd?

A hónap eseménye Chris stockholmi látogatása volt, ahol a PC Guru legendás szerkesztője a maró mínuszokkal dacolva a világon az elsők között pillanthatott be a Battlefield 3 fejlesztésébe. 6 oldalas élménybeszámolóját bizonyára nem csak a játék rajongói fogják szórakoztatónak találni (többek között kiderül belőle, hogy még a gyönyörű svéd lányokkal sem foglalkozik senki, ha Battlefield 3-azni is lehet…)

Jó játékot, jó szórakozást, kövessetek minket a Facebookon!

Shoebaron

22
CRYSIS 2
New York azt hitte, John McClaine-nél nem jöhet rosszabb...

28
BULLETSTORM
Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon. Meg esetleg a tökét

Tartalom

BEMUTATÓ

012 Hírek
014 Indie-hírek
016 Battlefield 3
022 Dead Island
024 King Arthur 2 interjú
028 Brink bétateszt
030 L.A. Noire bétateszt
032 Call of Juarez: The Cartel
036 Gaikai bétateszt

TESZT

040 Crysis 2
044 Dungeons
046 Dragon Age 2
050 Magicka
052 Bulletstorm
055 Back To The Future
056 Shogun 2: Total War
060 Sims: Medieval
062 Sims: Medieval Tippek és trükkök
064 Assassins Creed: Brotherhood
070 Killzone 3
074 Wii-oldal
075 DS-oldal
076 Xbox Live Arcade
077 iPhone-oldal

GURU EXTRA

038 Mozgásban a jövő
068 Videojáték-evolúció
072 Nintendo 3DS
094 A Facebook körülvesz

HARDVER

084 Hardver hírek
089 Guru ÁlomPC
090 2011 játékmesterei
093 Hardverbemutatók
096 7 sokkoló igazság a Windowsról
100 Homok a gépezetben
102 Hardvermentőöv

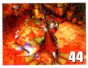
ROVATOK

078 Top5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Játékmentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

32

30

GAIKAI
36


44

50

55

60

56

64

24

70

72

56

BRINK

Elszabadul a pokol az emberiség jövőjének zálogán, avagy a patkányok sem mindig menekülnek a süllyedő hajóról

50

DRAGON AGE 2

Hamar jött, de bizonyított – Chris szerint legalábbis

44

BATTLEFIELD 3

Svédországnak két fontos exportcikke van: a szőke csajok és a Battlefield. Minket az utóbbi érdekelt

3D KICSIBEN ÉS NAGYBAN, ÉRINTŐKÉPERNYŐ, MINIATÜRIZÁLÁS – EZ VAN MOST. MILYEN LESZ SZERINTED A JÁTÉKVILÁG TÍZ ÉV MÚLVA?

Shoebaron

Amire tippelnék: a digitális terjesztés, a mozgásérzékelés és a 3D trendek erősödése. Számomra a nagy kérdés az, hogy lesz-e valaha olyan közvetlen kapcsolat az agyunk és a mesterséges világok között, amiben már nem a szemünké a főszerep.

Bate

Őszintén szólva fogalmam sincs, hogy mi lesz tíz év múlva, de jó eséllyel már minden 3D-s lesz szemüveg nélkül, de az is lehet, hogy már rég túl leszünk ezen a technikán. Engem leginkább az érdekel, hogy vajon tíz év múlva fogok-e még játszani.

Miguel

Nagyon remélem, hogy tíz év múlva a játékkészítők már komoly játékokban is használni tudják a fent említett, egyelőre leginkább vásári mutatványként működő dolgokat. Amúgy ha kell valaki az agyba épített játékok tesztjéhez, én készen állok.

Chris

Már nem lesznek számítógépek, csak Mad Max-szerű utópia, de ha mégis, akkor a holografikus kivetítő lesz az aktuális sláger. Majd beszélgethetünk velük, megtanítanak minket karatézni, s az arcunkba másznak, ha nem tetszik nekik valami.

Joc

Nem számítok forradalmi változásokra, hiszen a mai játékok sem különböznek gyökeresen a tíz évvel ezelőttiektől. Biztos lesz egy-két olyan érdekes új trend (esetleg gondolatvezérelt kontrollerek), mint amilyen mostanában a mozgásérzékelés.

Midnite_

Minimum olyan, mint az ARI a Heavy Rainben, egy szemüveggel és kesztyűvel magába a valóságba integrálódnak a játékok. Akár az egész környezet átalakítható lesz bárhol, bármikor, retrónak számít majd a képernyő és a kontroller.

Chocho

Szerintem a 3D akkorra forr ki igazán, hisz végre nem kell majd otromba szemüveg az élvezetéhez, valamint a mozgásérzékelés is általánossá válik, így bízom benne, hogy a következő lépés a játékok fizikájának továbbképzése lesz a realitásig.

szati

A gondolataim erejével irányítom a karakteremet. Vagy a tudat befolyásolásával megvalósítják a tökéletes illúziót, és ott állok majd a harctéren, hallom a golyók süvítését, a robbanások lökéshullámait – remélem, a fájdalom komponenst óvatosan adagolják majd...

DVD-TARTALOM

Ütős ütközések, szürreális verekedések

ÍZELÍTŐ

Source-motoros, Steam-kódos, csili-vili teljes játékunk mellett ismét figyelmetekbe ajánlanánk hagyományos DVD-tartalmunkat, ahol ezúttal a mozgóképeké a főszerep. PCG Live rovatunkban 5 videotesztet és 6 mozielőzetest találhattok, videók könyvtárunkban pedig 14 játékelőzetes várja a megtekintést, melyek közül külön figyelmetekbe ajánlanánk a Battlefield 3 bemutatót, melyben a játékból is láthattok jeleneteket. Útjára indítottuk PC Guru retro rovatunkat, amelyben régi lapszámokat fogunk feltenni lemezmellékletünkre.

DUNGEONS

DEMO

A Dungeons című játék régi szép emlékeket ébreszt bennünk, hiszen a híres Bullfrog játék, a Dungeon Keeper szinte tükörpontos koppintása. A játékban egy katakomba uralkodójaként a mi dolgunk megakadályozni, hogy a szemtelen, pénzéhes kalandozók betörjenek birodalmukba, s kifosszák azt. Az egyszerű stratégiai játékot sok új elemmel ruházták fel a készítők, talán egy kicsit át is estek a ló túloldalára. A demóban három pályán keresztül keseríthetjük meg a bátor lovagok sorsát, építhetjük, szépíthetjük kazamatánkat, s növelhetjük föld alatti sötét birodalmunkat.

Gépigény
Processzor: Intel Core2Duo @ 2.0Ghz| Memória: 2GB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 256MB memóriával, Shader Model 3.0 támogatással

HELLÁSZ HŐSEI 2

DEMO

Az Alawar végre megnyitotta kapuit a különböző régiók előtt, így ezentúl magyar nyelvű játékokkal is foglalkoznak, amik közül az egyik első a Hellász Hősei második része. A puzzle kategóriába készült játék lényege, hogy a játéktérre érkező egyforma ikonokat párosítsuk, azaz ha szomszédosak egymással, akkor az egér bal gombját lenyomva végig kell húzni a kurzort az ikonokon, majd el kell engedni a gombot. Minél több ikont és speciális elemet sikerül egybefogni, annál több pontot kapunk, ám sokszor akad mellékes feladat is, például az arany mezők játékba hozása, vagy egy ősi elem lejuttatása a játéktér aljára.

Gépigény
Processzor: Processzor: Pentium III 600 MHZ | Memória: 256 Mb | Videokártya: DirectX 8.0

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Ebben a hónapban sem maradtok PCG Live videó nélkül, öt játéktesztel kedveskedünk olvasóinknak DVD-mellékletünkön. Górcső alá vettük a Dead Space 2, a Force Unleashed 2, az Assassin's Creed 2 Brotherhood, a Test Drive Unlimited 2, és a BF: BC2 Vietnam játékokat. Természetesen mindegyik videó alatt kedvenc szerkesztőitek beszélnek az adott programról, Miguel, Bate és Chris személyében. Kis szünet után visszatértek filmelőzeteseink is, melyekből hat darabot találhattok PCG Live részlegünkön belül.

TELJES JÁTÉKUNK: ZENO CLASH

Szürreális verekedős játék kreatív köntösben – ez a játék újrafogalmazza a beat 'em up jelentését

EXTRA AJÁNLAT

PC GURU RETRO

Úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban megosztjuk veletek egy-egy régebbi magazinunk digitális példányát. A sort elsőként a 1992-ben megjelent első PC-s számunkkal nyitnánk meg. Na és melyik legyen a következő szám? Azt már ti dönthetitek el, ha ellátogattok Facebook oldalunkra (www.facebook.com/PCGuruMagazin), s válaszoltok az aktuális kérdésünkre.

PHOTO SCAPE

TURKÁLÓ

Már annyi képszerkesztő programot ajánlottunk figyelmetekbe, hogy nagy az esély rá, hogy most simán átugorjátok a következő sorokat. De ne tegyétek! Főleg akkor, ha nem vagytok megelégedve jelenlegi szoftveretekkel, ugyanis itt a PhotoScape című újabb ingyenes képszerkesztő, amivel minden olyan műveletet elvégezhettek, amire csak szükségetek lehet.

KARBOOM

INGYENES JÁTÉK

Az autós játékok zöme kimerül abban, hogy kapunk egy autót és egy pályát, ahol másokkal versenyezhetünk, ám a test-test elleni küzdelem igen ritka ezekben. Ebben a játékban azonban pont ez a mozgatórugó. A több játékossal és a gép által irányított botokkal is játszható Karboom nagyon intenzív játékmenettel rendelkezik. Kezdésnek kapunk egy autót, majd a játéktéren belül maradva arra kell törekednünk, hogy az ellenfeleket kilökjük innen.
A játékot egyszerre több játékos is kipróbálhatja, mivel gamepadet és billentyűzetet egyaránt kezel, ráadásul nincs szükség osztott képernyőre sem.

ESET KÓD: T8UHEF

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK

Dungeons / Hellász Hősei 2 / Varázs Enciklopédia 2: Telihold / Trópusi Farm / Alabama Smith in the Quest of Fate / Legends Of The Wild West: Golden Hill / The Treasures Of Montezuma 2 / World Mosaics 2

INGYENES JÁTÉKOK

Karboom / Manic Digger / SupraTorque

PCG LIVE VIDEOTESZTEK

Assassin's Creed: Brotherhood / Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam / Dead Space 2 / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Drive Unlimited 2

VIDEÓK

Age of Empires Online / Battlefield 3 / Bulletstorm / Crysis 2 (2db) / Dead Island / Nukem Forever / Dungeon Siege 3 / FEAR 3 / L.A. Noire / Operation Flashpoint: Red River / Perpeetum / Shift 2: Unleashed / Star Wars: The Old Republic

HÁTTÉRKÉPEK

Crysis 2 / Dead Space 2 (3db) / Mass Effect 2 / Need for Speed: Shift 2 / Operation Flashpoint: Red River / Star Wars: The Old Republic / WoW: Cataclysm (2db)

TURKÁLÓ

CD-DVD írás: CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.8 / Burn4Free v5.3 / CDBurnerXP v4.3.8.2474 / ImgBurn v2.5.5.0
Driverek: Nvidia 266.58 (Windows XP és Windows 7 32bit) / Ati Catalyst 10.12 (Windows XP és Windows 7 32bit)
Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v3.93
Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.3 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.6 / PhotoScape v3.5 / XnView 1.97.8
Multimédia: Any Video Converter v3.1.7 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / K-Lite Codec Pack v6.9.0 / MediaMonkey v3.2.4.1304 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6.1 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.7.3 / Game Booster v2.2 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10124
Számítógép-védelem: Avast Free Antivirus v5.1.889.110120 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.611
Extra: LibreOffice 3.3 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

EGYÉB

CheatLand (csalás több mint 3500 játékhoz) / PC Guru Retro (1992/01) / Assassin's Creed Brotherhood és Back to the Future cikkek PDF formátumban

STEAM KÓD A DVD-KORONGON!

SZÜRREÁLIS POFONOSZTÁS

Zeno Clash

[ÍRTA KREDENC] **A műfaj szerelmeseinek nagy örömére úgy tűnik, visszatértek PC-re a verekedős játékok. Reméljük, most már maradnak is – bár ha ilyen kreatív köntösben érkeznek, mint a Zeno Clash, nem lesz itt gond...**

Tegyük hozzá, nehéz a közkeletű angol szóval beat 'em up (más néven brawler) játékok készítőinek helyzete, hiszen bármilyen jó is ideig-óráig ész nélkül püfölni az ellent, egy idő után könnyen beleunhat az emberfia. Ez ellen a fejlesztők különféle fegyvereket vethetnek be: egyre nagyobb, nehezebb kihívások, ellenfelek, mind újabb kombók, lehetőségek, sajátos megjelenítés, egyedi sztori – vagy mindezt egyszerre, mint e havi teljes játékunk elkövetői, a chilei ACE Team valóban maroknyi, alig tucatnyi szent őrültet tömörítő csapata.

ZENOREÁL

Az, hogy valóban (hangsúlyozom: a szó jó értelmében vett) őrültekről van szó, már a Zeno első képkockáiból kiderül: elképesztő karakterek kelnek életre valami szürreális díszletben – de még fel sem dolgozhatjuk ezt a vizuális sokkot, máris nyakig találjuk magunkat a szószban, és miközben egy gyorstalpaló segítségével elsajátítjuk az alapokat, mind mélyebbre merülünk ebbe a különös világba. Főhősünk egy Ghat nevű fickó, aki a játék „nulladik percében" kinyírja apját-anyját, aki – tessék megkapaszkodni! – egyetlen, madárszerű ember (vagy emberszerű madár), emiatt menekülnie kell klánja-családja és az általuk felfogadott bérgyilkosok elől. Különös Odüsszeiáján elkíséri őt szerelme, Deadra, beszélgetéseikből pedig lassan feltárul a szülőgyilkosság háttere és e különös, misztikus világ, Zenozoik számos titka, a finálében pedig minden a helyére kerül – illetve mégsem minden, de valamit hagyni kell a második részre is...

A játék a műfaj sztenderdjeitől eltérő módon belső nézetet használ, ami kétségkívül merész döntés, tekintve, hogy mégiscsak kézzel (néha lábbal) kell küzdenünk (bár használhatunk sajátos, közelharci és távolsági fegyvereket, illetve gránátokat is, de ezek hatásfoka meg sem közelíti a puszta kezes harcművészet erejét), ám a gyakorlatban meglepően jól működik a dolog. Rengeteg kombót vethetünk be, a kivédés/kitérés-visszatámadástól a gyors pofonsorozaton és erős leütésen át a kivégzés jellegű mozdulatokig; megragadhatjuk, és el is hajíthatjuk áldozatunkat, vagy hozzá is vághatjuk másokhoz. Mint említettem, a verekedős zsáner rákfenéje a monotonitás, és szerintem (bár hozzáteszem: ez erősen egyéni preferencia függvénye) ezen a téren jól állják a sarat a srácok, hiszen bár egy lineáris történetről van szó, ahol megyünk előre, és egy adott helyszínre lépve beindul egy szkriptelt esemény, azaz a továbblépés érdekében le kell nyomnunk egy vagy több ellenfelet, ezek változatossága és eltérő taktikai repertoárja folyamatos tanulásra késztet minket, hiszen a játék vége felé már tényleg minden tudásunkra szükségünk lesz, hogy túléljük a küzdelmeket. (Gyógyulni csak korlátozott mértékben tudunk, a pálya több pontján elhelyezett gyümölcsök bezabálásával, ám ezek korlátozott számban állnak rendelkezésre.) Az igaz, hogy e meccsek megnyerése valóban csak kitartás és türelem kérdése, hiszen megtanulhatjuk a pálya elrendezését, az ellenfél trükkjeit, erősségét és gyengéjét, és ezek kihasználásával, no meg némi szerencsével előbb-utóbb túljutunk a feladaton, de egyben ez is adja meg a szépségét, elvégre nincs annál édesebb érzés, mint amikor egy kemény figura ellen, aki már ötször lealázott minket (pedig legutoljára csak egy hajszálon múlt...) végre felülkerekedünk. Az olyan ötletes pályák pedig, mint a fémemberek

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

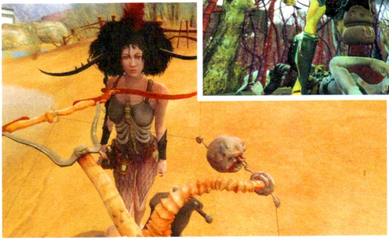
FEJLESZTŐ
ACE Team

MŰFAJ
FPB (First Person Brawler)

MEGJELENÉS
2009. október 9.

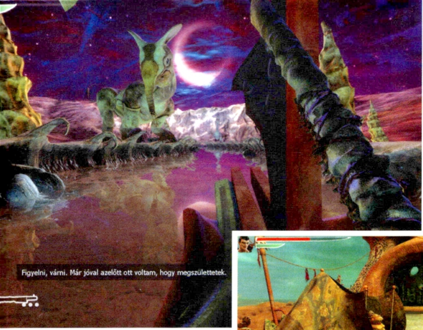
GÉPIGÉNY

Processzor: P4 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videokártya: 128 MB, SM 2.0, ATI



HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni! Ha nincs interneteléréseetek, akkor az (1) 577-2600 telefonszámon is elérhettek minket.


Figyelni, várni. Már jóval azelőtt ott voltam, hogy megszülettetek.

Menj vissza az új családodhoz, a corwidokhoz. Velünk nem maradhatsz.

Amikor azt írjuk, hogy furcsa a képi világ, nem viccelünk: ez a szereplő nem az idei farsang győztese, csak egy hétköznapi járókelő. Szerencsére meg lehet verni

világa, ahol megelevenedett szobrokat kell püfölnünk, miközben próbálunk begyújtani egy halom fáklyát, kellemesen színesítik a valóban nem túl bonyolult játékmenetet.

CSAK TISZTA FORRÁSBÓL

E színesítéshez még valami hozzájárul, nem is kis mértékben: a látvány és a sztori. Zenozoik, lakóival együtt egészen elképesztő; olyan fura univerzumot hoztak össze a fejlesztők, ami teljesen egyedi, és valóban csak önmagamat tudom ismételni: szürreális. Manapság sajnos már kevés ilyen sajátos zamatú világot találni, hiszen szinte közhely, mégis igaz, hogy a tömegtermelés megöli a kreativitást (a japánoktól most tekintsünk el, lásd: Super Mario Galaxy...), annak idején a Shiny tudott összehozni ilyeneket még fénykorukban (MDK, Sacrifice), illetve a belőlük alakult Planet Moon (Giants: Citizen Kabuto, Armed and Dangerous). Napjainkban szerencsére a független stúdiók felemelkedésével kezd visszatérni mindez, gondolom, sokak örömére, és e téren a Zeno Clash mindenképp zászlóshajó, hiszen az emberfia csak kapkodja a fejét a furcsa figurák, a különös helyek és lények, az ötletek tobzódása láttán. A jó öreg Source motor remek partner mindehhez, a színpompás világ valóban él és lélegzik, simán el tudjuk hinni, hogy ez egy létező birodalom valahol a világ végén, ahol összemosódik a valóság és a képzelet. Mindehhez kapunk egy nem túl bonyolult, de azért jól megírt sztorit pár csavarral, és (ha hajlandóak vagyunk rá odafigyelni) nem kevés mondanivalóval, továbbá filozófiai mélységekkel (főleg miután Gólem csatlakozik hozzánk, de a szabad corwidok sem olyan őrültek, mint a felületes szemlélő hinné...) – a magyar feliratnak hála azok is élvezhetik mindezt, akiknek az angol nem az erősségük.

A játék három nehézségi fokozattal bír, nekem közepes módban nem okozott olyan nagy problémát a végigpörgetés (bár néha megizzadtam, főleg persze a vége felé). A játékidő kb. 6-8 óra, ami manapság átlagosnak mondható, és ha kitanultuk a fortélyokat, érdemes belevágni a kalandokba újra a nehezebb szinten is, ha pedig ez is megvolt, ott van a Kihívás, amelyben egy torony nyolc szintjét kell kipucolnunk; itt tényleg szó szerint megmutathatjuk a világnak, mekkora mesterei is lettünk a Zeno harcművészetének, hiszen eredményünket összemérhetjük steames barátaink teljesítményével – és akkor még nem is beszéltünk a 22 achievementről, melyek némelyike ugyancsak kemény próbatétel elé állít minket.

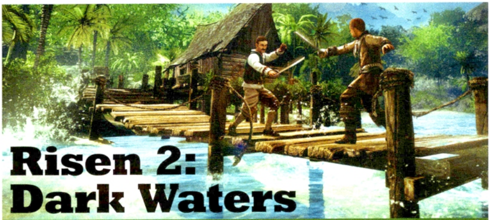
MÉLY VÍZ, CSAK ÚSZÓKNAK...

A Zeno Clash az a játék, amely könnyen megosztja a játékosokat és a kritikusokat. A felületes szemlélő egy átlagos (bár belső nézetű) bunyós játékot lát benne, és ugyan dicsérheti a kreatív, elborult világot, hamar ráhúzhatja, hogy unalmas – aki azonban hajlandó elmerülni benne, rengeteg ajándékkal gazdagodhat. Ehhez persze nyitott elme és befogadóképesség kell; akiben ez megvan, az élvezni fogja a két verekedés közötti „üresjáratokat" is – amelyek épp annyira nem üresek, mint amennyire ez a beat 'em up sem átlagos, de mondom, ehhez nem kevés nyitottság kell...

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	MAGAS	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	113 FPS	63 FPS	30 FPS
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR 3 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X4 640 3 GHz **VGA:** Gigabyte GV-R567ZL-1GI HD5670 1GB **Alaplap:** ASUS M4A78LT-M LE **Tápegység:** FSP 400W FSP400 PFC 80+	1600x1200-as felbontás, minden érték minimumon, minden extra effekt kikapcsolva. Nem kell nagy bátorság a játék futtatásához, minden megy, mint a karikacsapás.	1600x1200-as felbontás, jellemzően medium értékek, extra effektek továbbra is minimumon. Tökéletesen játszható, szép eredmény, ha sok az ellenfél, kicsit azért megreccen.	1600x1200-as felbontás, minden high vagy exta high értéken, maximum élsimítás anizotropikus szűrés. Egyes helyeken komoly képregényhatás.
AQUA electromax GURU MAX	240 FPS	170 FPS	74 FPS
Memória: 2x 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB Samsung HD103SJ 32 MB Cache **CPU:** Intel Core i5 650 3.2GHz **VGA:** ASUS GeForce ENGTX460 DirectCu 1GB **Alaplap:** ASUS P7H55M **Tápegység:** Chieftec CTG-500-80P 500W	1600x1200-as felbontás, minden érték minimumon, minden extra effekt kikapcsolva. A Source motor meg is hálálja a törődést, a szükséges FPS többszörösét kapjuk.	1600x1200-as felbontás, jellemzően medium értékek, extra effektek továbbra is minimumon. A játék még így sem ellenfél, a 170 FPS-t kacagva nyomja ki magából a gép.	1600x1200-as felbontás, minden high vagy exta high értéken, maximum élsimítás anizotropikus szűrés. Az érték magáért beszél, ez a gép túl erős a Source motornak.



Risen 2: Dark Waters

kiadó **DEEP SILVER** fejlesztő **XXXXXXXX** megjelenés **XXXXXXXX**

Bár a megjelenés előtt féltettük a Risent, végül bebizonyosodott, hogy a Gothic után is van élet (sőt, egyesek szerint ott van csak igazán). Úgy tűnik, a fejlesztő és a kiadó is hasonlóképp gondolkozik, ugyanis bejelentették a folytatást. Lesz néhány kisebb csavar, például hogy a 2010-es epizódban megismert világot átszabja a víztitánok megjelenése – persze ez nekünk, játékosoknak csak jó, hiszen a végveszélybe sodort népesség mindig hajlamosabb jó kis küldetéseket adni, másrészt meg a vizes világban lehet kalózkodni, márpedig azt mindenki szereti. Ahogy a kiadott képeken is látszik, a Risen mögött álló motornak igencsak fekszik ez a megváltozott viszkozitás, és nem túl meglepő módon már az első képek olyan minőséget mutatnak, amibe minden valamirevaló hardcore szerepjáték-rajongó egy pillantás alatt beleszeret (a többieknek két pillantás kell). Sajnos arról sokat még nem tudni, hogy mi minden új jön, illetve mennyi régi marad meg, az biztos, hogy az első részben is tapasztalt nagyfokú interaktivitás, a szabadon bejárható világ, a napszakok dinamikus változása visszatér, a többit meg majd jövő hónapban elmondjuk, a tervezett négyoldalas extra anyagban.

A Telltale beindul

A Telltale Games csapatát szerintem nem kell bemutatni, hiszen bár alapvetően kalandjátékokat gyártanak, olyan széles spektrumon dolgoznak, hogy minden játékkedvelő kap tőlük valamit, ami kedvére való. Azt már tudjuk, hogy idén nyárig 5 darab Vissza a jövőbe játékkal leszünk gazdagabbak, de azért vannak még apróságok. A Jurassic Park feldolgozása szintén nem újdonság, áprilisban elméletileg meg is jelenik, és részben a 1993-as film történetét, részben egy teljesen új, de az eredeti sztorival egy időben futó eseményszálat kapunk majd – meg persze Triceratops, Tyrannosaurus Rex és mindenki kedvence, a Velociraptor sem marad el.

Ezen túlmenően azonban akad még egy-két nyalánkság a jövőt alaposan megtervező cég tarsolyában: két egészen eredeti képregény-feldolgozást is kapunk majd, az egyik a The Walking Dead, amiben (de meglepő) a zombik elől menekülő emberek állnak a középpontban; a másik a Fables, amiben a mi világunkba átrajzó mesehősök kalandjait követhetjük nyomon (ez utóbbi a magyar képregényrajongók előtt sem teljesen ismeretlen, Fabulák – Legendák száműzetésben címmel ugyanis napvilágot látott egy kötet 2008-ban, és az sem lehetetlen, hogy a The Walking Dead is utat talál magának a közeljövőben). Azonban itt még nincs vége, lesz új (egyelőre minden részletében ismeretlen) King's Quest rész, ami így, 13 évvel az utolsó epizód után épp aktuális; illetve jön a Puzzle Agent folytatása is, szóval akik szerették Nelson Tethers lynchi, kubricki és coeni kalandjait, azok kezdhetnek nagyon örülni, még idén visszakapják kedvenc hősüket.

TOP 10

MAGYARORSZÁG 02.14 – 02.20

Test Drive Unlimited 2

Mondtam én, hogy jó játék – ha még a hibáit is kijavítják, a tökéletes feelgood autós címmé válik.

PCG 11.03 **85%**

World of Warcraft: Cataclysm

El sem hiszem. Szerintem chris minden héten vesz pár példányt, csak hogy fenntartsa a listán a Cataclysmet.

PCG 11.02 **95%**

Call of Duty: Black Ops

A multinak van értelme, az egyjátékos kampány azért nem olyan erős. Sebaj, már jön a harmadik Modern Warfare!

PCG 11.02 **83%**

Assassin's Creed

Nem bírok elszakadni a gondolattól, hogy véletlenül veszik meg az emberek az első részt. HAHÓ, EZ SE NEM JÓ, SE NEM FRISS! Vegye mindenki a Brotherhoodot!

PCG 08.05 **79%**

Battlefield: Bad Company 2

A harmadik Battlefield-részig lehet pótolni az esetleges lemaradást, utána már senki sem lesz a BC 2-es multis szervereken.

PCG 10.04 **93%**

FIFA 11

Érdemes volt a PC-s változat kapcsán is melózni picit a CTRL+C és CTRL+V helyett – nem mintha többen vennék meg, de a lelkiismeretünk tiszta.

PCG 10.11 **91%**

Dead Space 2

Az emberek szeretnek rémüldözni, csonkolni, darabolni, vért ontani, és ha a disznóvágási szezonnak vége, marad a Dead Space 2.

PCG 11.03 **90%**

Assassin's Creed 2

Na, ez már alakul, ez csak pont egy résszel korábbi, mint ahol a sorozat valójában tart – ha ez így megy tovább, még a végén az aktualitás is napirendre kerül.

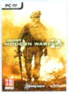
PCG 10.05 **92%**

Left 4 Dead 2

Vajon hamarabb lesz L4D 3, mint Episode 3? Kiderül, mindenesetre az utóbbival már legalább elkezdett viccelődni a Valve...

PCG 10.01 **90%**

Call of Duty: Modern Warfare 2



Ha három centivel lejjebb néztek, láthatjátok, mi az Activision hivatalos álláspontja a Modern Wardare 3-mal kapcsolatban.

PCG 09.13 **95%**

FELTŰNT A NETEN EGY, A MODERN WARFARE 3-RA UTALÓ OLDAL, DE AZ ACTIVISION SZERINT MESSZE MÉG A BEJELENTÉS

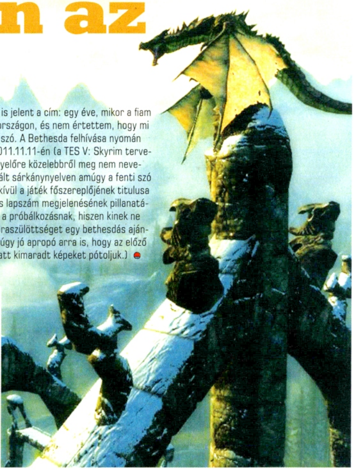
Zombie-mód a Dirt 3-ban

Egészen valószínűtlen helyen terjed tovább az élőhalottak divatja: a Dirt 3-ban kap helyet egy ilyen játékmód. A fejlesztők elmondása alapján egy felcicomázott fogócskáról van szó, amiben kezdésnek csak egy jármű fertőzött, de akit az elkap, szintén zombivá válik (a szélvédőt zöldes trutyi lepi el). A játékmód a hagyományos (talán már unalmas) nyolcjátékos multiplayerben lesz elérhető, és ha valaki most arra gondol, hogy a Codemastersnél komolyan kiborult valami hallucinogén anyag, az nem téved nagyot, az eredeti tervek szerint ugyanis a számnak helyet adó versenypályát alaposan megszórták volna gyalogosan közlekedő hullákkal is – szerencsére azonban az autók licencét adó gyártók munkatársainak a helyén volt az eszük, és határozottan megtiltották ezt a baromságot. Hogy valami olyasmit is említsünk, aminek a szimulátorfejlesztéshez is köze van, elmondjuk, hogy a Dirt 3-ban is helyet kap egy, az autók gumijaival összefüggő erőhatásokat és következményeket figyelő rendszer. Ez persze csak a sorozaton belül újdonság, hiszen a PC-s Live for Speedben évek óta van ilyen algoritmus, mindenesetre jó tudni, hogy a Codemasters is eljutott odáig, hogy (idézet a sajtóközleményből) „a gumik az útviszonyokat és az abroncsban feszülő levegő nyomását is figyelembe véve határozzák meg az autó mozgását”.

A harmadik részben visszatérünk a ralis alapokhoz – kivéve, mikor zombiként csapatunk...

Dovahkiin az új Kevin

Kicsit személyes vonalon kell indítanom ahhoz, hogy mindenki értse, mit is jelent a cím: egy éve, mikor a fiam született, felfigyeltem arra, milyen sok Kevin nevű fiú szaladgál Magyarországon, és nem értettem, hogy mi lehet ennek az oka – nem mondhatnánk, hogy tősgyökeres magyar névről van szó. A Bethesda felhívása nyomán most a Dovahkiin nevűek szaporodhatnak el gombamód, ugyanis bárki, aki a 2011.11.11-én (a TES V: Skyrim tervezett megjelenésének napján) születő gyermekének ezt a keresztnevet adja, egyelőre közelebbről meg nem nevezett, de minden bizonnyal értékes jutalmat kap. A Skyrimben helyet kapó kitalált sárkánynyelven amúgy a fenti szó jelentése „sárkányszülött”, és pár száz potenciális szerencsétlen újszülöttön kívül a játék főszereplőjének titulusa is. A lényeg, hogy az aktuális lapszám megjelenésének pillanatában még nem késő nekilátni a próbálkozásnak, hiszen kinek ne érne meg laza négyhetes koraszülöttséget egy bethesdás ajándékcsomag, nem? (A hír amúgy jó apropó arra is, hogy az előző számból a rossz időzítés miatt kimaradt képeket pótoljuk.)



EGY ÁLLÁSHIRDETÉS ALAPJÁN A BLIZZARD VALÓBAN FEJLESZTI A KONZOLOS DIABLO 3-AT - PERSZE KIT ÉRDEKEL, AMÍG A PC-S KIJÖN

Batman: Arkham City

Jó messze vagyunk még a meglepően jól sikerült Batman-újragondolás második részének megjelenésétől (a kiadó Warner egyelőre a meglehetősen tágan értelmezhető „2011. harmadik negyedév" karaktersort írja a kiadás dátumához), de azért szépen lassan csöpögnek az információk, ezek egy része jó, egy része inkább nem olyan jó. Például a közelmúltban vetettek véget annak a pletykának, ami a második rész bejelentése óta burjánzott: hiába lesz benne Macskanő a folytatásban, nem lesz multiplayer – a fejlesztők ugyan gondolkoztak a dolgon, de végül úgy föntöttek, hogy az egyjátékos élmény sokkal fontosabb, mint hogy tulajdonképpen felesleges fejlesztésekre vonjanak el embereket. Tudjuk azt is, hogy az első részhez képest nagyjából ötszörösére nő a bejárható terület, a dizájnerek pedig úgy döntöttek, hogy nemcsak az épületek és a különböző karaktermodellek számát kell növelniük, de a Batmanhez tartozó mozgásanimációkra is ráfér egy kis turbó. „Az első epizódban látott lehetőségek csak az Arkham Asylumban bizonyultak elégnek, egy új világ új kihívásaihoz sokkal több kell, így megdupláztuk a mozdulatok számát", és mivel ezt Sefton Hill, a fejlesztők vezetője mondta, talán hihetünk is neki. A képek alapján amúgy nagyon jó irányba mennek a dolgok, sőt, a kiadott tréler olyan jól sikerült, hogy a TV2 délelőtti műsorában egy önjelölt filmkritikust is megvezetett az Arkham City minősége – Puzsér Róbert, a Radio Café műsorvezetője csont nélkül elhitte, hogy amit lát, az a harmadik Christopher Bolan-féle Batman-film előzetese...

AZT BESZÉLI MÁR...

AZ ÚJ-ZÉLANDI FÖLDRENGÉS A MOTORSTORM-MEGJELENÉST IS

magával rántotta – legalábbis a Föld túloldalán lévő országban mindenképp. A Sony egy darabig gondolkozott, de aztán a vezetők úgy döntöttek, nem érdemes reszkírozni a felháborodást, hiszen az Apocalypse alcímű játék most az egyszer talán joggal vívta volna ki a videojátékok iránt kevésbé fogékonyak haragját. A Christchurch városát romba döntő 6,4-es erősségű rengésben több mint százan vesztették életüket, és nagyjából 3,5 millárd ausztrál dollárnyi kár keletkezett.

MÁR RÉGÓTA KÉRDÉS, HOGY VAJON MI VAN A MIRROR'S EDGE FOLYTATÁSÁVAL,

azonban nagyon úgy tűnik, hogy még egy darabig várnunk kell a pontos részletekre. Február közepén ugyan felröppent a pletyka, hogy készül a folytatás (ami főleg annak fényében volt örömteli, hogy korábban az EA nem igazán állt pozitívan a közepes sikert arató első rész utáni élethez), de aztán pár napon belül kiderült, hogy bár valóban nem temették el végleg a projektet, Faith új kalandja egyelőre nincs túlságosan fontos helyen...

LEHET, HOGY MMO-FPS LESZ AZ ÚJ BUNGIE-JÁTÉK?

Még akár az is megtörténhet: egy magát Bungie közeli forrásként aposztrofáló pletykafészek szerint a Tiger kódnév alatt futó új cím nem a szokványos tízórás lövölde lesz, hanem inkább olyan, mintha WoW-oznánk az űrben. Az Activision (a Bungie új gazdája) egyelőre nem kommentálta a hírt, de azért több érv szól a dolog mellett, mint ellene. A Guru felvette a kapcsolatot az Activision európai irodájával, ha bármi mozdul, ti tudjátok meg leghamarabb.

EGY VICTORY GAMES NEVŰ STÚDIÓ FEJLESZTI AZ ÚJ COMMAND & CONQUER RÉSZT – REMÉLJÜK, TÖBB SIKERREL, MINT KÖZVETLEN ELŐDJÜK

Egyre fogy a PCGA

A hírek rovat hasábjain (no meg minden egyéb fórumon, ahol csak tudom) ostoroztam már párszor a PC-s világ gittegyletét, a PC Gaming Alliance-t. A szövetség 2008-ban elméletileg a PC-s játékipar megmentésére és felvirágoztatására alakult, és hát ítélje meg mindenki személyesen, hogy mekkorát is lendültek azóta a statisztikák. Az Activision már 2009-ben otthagyta az amúgy (akkor még) meglehetősen nagynevű iparági szereplőkkel megtűzdelt bagázst, viszont idén február végén a Microsoft és az Nvidia is úgy döntött, hogy elég a semmittevésből, ők inkább majd intézik ezentúl maguk a PC-s világgal kapcsolatos ügyeiket. Hivatalos magyarázat egyébként csak a Microsofttól jött, és bár elsőre a szokásos marketingdumának tűnik, valójában lehet a dologban valami: a redmondiak állításuk szerint azért intettek búcsút a továbbra is fontos szereplőket (Intel, Epic Games, hogy mást ne mondjak) tömörítő szervezetnek, mert úgy gondolják, a PC-s ipart már nem kell megmenteni, vagy ha mégis, ők a PCGA nélkül is megtesznek mindent. Május 17-én például megjelentetik a Fable III-at, az év folyamán pedig kijön az Age of Empires és a Flight Simulator következő része, márpedig kevés komolyabb, feltámasztandó PC-s brand van az MS kezében.

PCGaming ALLIANCE

The Darkness II

kiadó **2K GAMES** fejlesztő **DIGITAL EXTREMES** megjelenés **2011**

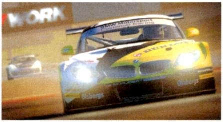
Komoly durvulással erősít a most bejelentett The Darkness II: az első részben sem volt semmi buli az, ahogy a főszereplő bosszút állt a barátnője gyilkosain, de a folytatásban mindent a sokadik hatványra emel a fejlesztő Digital Extremes. Az első részben is megvolt a kétkezes lövöldözés, meg a démonkezes tárgy- és emberhajigálás, de most mindezt akár egyszerre is megtehetjük – szerencsére továbbra is Mike Patton jellegzetes hangjával a fülünkben (aki nem tudja, ki az a Mike Patton, és mi az a Faith No More, az sürgősen kulturálja magát picit még). Szóval a lényeg, hogy Jackie, az első rész bosszúállója nem bír magával, és ismét nekilendül (a többszörös díjnyertes sci-fi író, Pal Jenkins vezetésével), hogy a pokolnál is mélyebbre merülve derítse ki, mi is áll a várost romba döntő bandaháború mögött. A sajtóközlemény alapján fontos szerep jut majd a folytatásban a fény és a sötétség küzdelmének, a brutalitásnak és a fekete humornak, ami még a négykezes harcrendszernél is bizarrabb mixtúrát ígér. Arról, hogy pontosan milyen is lesz a játék, sokat még nem tudni, de az biztos, hogy a fejlesztéshez közel állók igen-igen magabiztosak, Marc Silvestri, a Darkness-képregény társszerzője például félelem nélkül nyilatkozta le, hogy „a The Darkness 2 az egyik legkirályabb játék, amivel valaha is játszott". Neki legyen igaza.

SHIFT 2: UNLEASHED

kiadó **EA** fejlesztő **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
megjelenés **MÁRCIUS 26.**

A lap megjelenésétől számítva bő két hét van már csak hátra a Need for Speed sorozat legújabb, spártai lakonikussággal csak Shift 2: Unleashednek nevezett részéig, szóval talán segíthetünk azoknak, akik még nem döntötték el, hogy mennyire őrülnek meg az EA által csak „durva szimulációként" aposztrofált epizódért. Egyrészt érdemes vetni pár pillantást a legutóbbi képekre, hogy lássuk, egyáltalán nem túlzás azt mondani: a Shift 2 egészen észbontóan fest, és a videók alapján mozgás közben sem csúnyul meg. A készítők nagy hangsúlyt fektetnek a vezetési és versenyzési módok minél realisztikusabbá tételére, például a korábbi bemutatóban már megénekelt sisakkameranézet sok tekintetben továbbviszi az előző Shiftben látottakat. A nagy sebességnél elmosódó részleteket már ismerjük, és a különböző erőhatások nyomán dülöngélő fej sem ismeretlen, azonban most mindenen finomítanak picit, hogy tényleg úgy érezzük, nemcsak a lóerők kordában tartása okoz komoly kihívást, de a saját fejünk is külön életet él.

Az EA két éve döntött úgy, hogy három irányban viszi tovább a Need For Speedet – a Shift a szimulátoros vadhajtás



A 2010-es hot Pursuitben debütált AutoLog-rendszer is visszaköszön, igaz, Need For Speed DNA néven, és bár nagyjából marad, ami volt (a haverok játékbeli teljesítményét mutató rendszer), azért itt is lesz pár újdonság – főleg különböző statisztikákkal kapcsolatos finomítások, hogy még pontosabban lássuk, épp melyik barátunk ért el egy századmásodperccel jobb időt az adott útszakaszon.

BÁR MÁR TALÁN SOKAN LEMONDTAK A DOLOGRÓL, ITT A NAGY HÍR A MICROSOFTTÓL: A FABLE III MÁJUS 17-ÉN JELENIK MEG PC-RE

Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Fortix 2

info **HTTP://WWW.FORTIX2.COM/**

Bár sajnos a budapesti Nemesys Games által fejlesztett Fortix 2 nem nyert az IGC-n, azért mindenképp méltó a figyelmünkre. Ahogy az Anomaly bemutatójánál említettem, ez is egy „tower offense" játék, azaz mi vagyunk a támadók, de ez esetben is „jófiú" szerepkörben. Adott egy pálya, közepén egy vár, benne a rút Xitrof mágussal, körben pedig lövegek, katapultok és rettentő szörnyek (sárkányok, orkok, más borzalmak) garmadája. Az általunk irányított hős, Sir Fortix a játékmező szélén biztonságban mozoghat, ám amint beljebb lép, kiteszi magát a gonosz minden ártó szándékának. Feladatunk mégis ez: amint elindulunk, egy mágikus vonalat húzunk magunk után, és ha sikerül épségben visszatérnünk az alapvonalra, az így körberajzolt terület felszabadul, ezután már ennek határán is védve vagyunk. Ha a pálya teljes területét elfoglaljuk, miénk a győzelem, az érte járó jutalompontokkal együtt. És bár a feladat egyszerűnek tűnik, korántsem az... A PC-re előreláthatólag idén megjelenő (bár konzolos verzió is tervbe van véve), digitálisan terjesztett játék 22, egyre nagyobb próbatétel elé állító pályát, számos achievementet, több nehézségi szintet, rejtett extrákat is tartalmaz, így szavatossága biztosítottnak tűnik.

Az Indie Game Challenge győztesei

Ahogy előző számunkban írtuk, február 10-én hirdették ki az Indie Game Challenge győzteseit. Sajnos mindkét alkotás XBLA-exkluzív, egyelőre nincs belőlük PC-s verzió, így csak címszavakban emlékezünk meg róluk. A profi kategóriában a dán Playdead zseniális 2D-s platformjátéka, a LIMBO győzött (limbogame.org), amely a művészi kivitelezés díját is elnyerte, így az alkotók 102 500 dollárral gazdagodtak.
Az amatőr kategória királya a Southern Methodist University nyolc hallgatójából összeállt Team Hermes lett, akik Inertia című (inertiagame.com), ugyancsak 2D-s, fizika alapú puzzle-játékukkal taroltak: nemcsak a nagydíj lett az övék, de a technikai megvalósítás és a játékmenet terén is elvitték a pálmát, sőt, a közönségdíjat is bezsebelhették (kár, hogy mi, magyarok nem tudunk semmiféle célért összefogni...), így összesen 115 ezer dollárt oszthatnak szét maguk között.

Balról az Inertia, jobbról a Limbo – látványorgia helyett zsenialitás

A MINECRAFT HIVATALOS IOS VERZIÓT KAP, RÁADÁSUL MÉG EBBEN AZ ÉVBEN MEGJELENIK AZ IPHONE ÉS IPAD PORT.

Rock of Ages

info HTTP://WWW.ATLUS.COM/ROCKOFAGES/ HTTP://STEAMCOMMUNITY.COM/GAMES/ROCKOFAGES

Bár e havi teljes játékunk alkotócsapata, a chilei ACE Team már 2009 májusában bejelentette a Zeno Clash második részét, jelenleg mégsem ezen dolgoznak, hanem a Rock of Ages nevű fura szerzeten, mely elvileg idén jelenik meg, kizárólag digitális terjesztéssel. És hogy miről is van szó? Nos, adott két vár, köztük egy hosszú, keskeny és kanyargós ösvény. Célod egy hatalmas kőgolyóval betörni az ellenfél kapuját, amit ő a kettőtök közé pakolt mindenféle védelmi eszközzel igyekszik megakadályozni, ezek megpróbálják eltéríteni, megállítani a sebesen haladó bogyót, melyet te válaszul különféle power-upokkal (acélvasalás, tűz, dupla ugrás és hasonlók) vértezhetsz fel. A pofozkodás kölcsönös, tehát a következő körben neked kell gondoskodni arról, hogy a másik fél gömbje minél kevesebb kárt okozzon kéjlakod bejáratán. A meccs (amely egyébként online, élő ellenfél ellen is játszható lesz) különféle kultúrtörténeti korszakokon (romantika, reneszánsz, rokokó, gótika) ível át, ezekhez méltó, látványos köntösben és zenével. Az előzetesek alapján egyértelmű, hogy az ACE Team ismét valami egészen elborult és sajátos, nehezen kategorizálható alkotáson dolgozik...

IGC UTÁN IGF

Az év egyik legrangosabb játékipari eseménye a 25. Game Developers Conference lesz San Franciscóban február 28. és március 4. között, ennek keretében kerül megrendezésre a 13. Independent Games Festival, az indie-szféra legnagyobb, 40 ezer dollár összdíjazású versenye. A 20 000 dolláros Seumas McNally nagydíjra a következő játékok esélyesek: Amnesia: The Dark Descent, Desktop Dungeons, Minecraft, Nidhogg, SpyParty (lásd külön). Ezenkívül díjazzák a hang, vizuális, technika, és tervezési téren kitűnő címeket is, illetve a legjobb mobiljátékot, valamint nyolc, diákok által készített alkotás is részesül fejenként 2500 dolláros elismerésben. Természetesen a győztesek listáját következő számunkban közölni fogjuk, illetve lehetőség szerint bemutatjuk a benevezett alkotásokat is.

SpyParty

Az IGF nagydíjára is esélyes játék egyelőre kísérleti stádiumban van (már játszható, de még nem végleges sem a grafikája, sem a kódolása). A kaliforniai Chris Hecker által fejlesztett SpyParty egy 1 vs 1 móka: az egyik játékos egy kém, aki egy népes partin a tömeg közé keveredve próbálja meg elvégezni a rá kirótt feladatot (a nagykövet „bepoloskázása", kapcsolatfelvétel egy ügynökkel), a másik pedig egy mesterlövész, akinek ki kell szúrnia őt, majd ártalmatlanítani. Az egész szépségét az adja, hogy a kémet alakító játékosnak nem szabad túl emberinek mutatkoznia, azaz a mesterséges intelligencia által irányított vendégek viselkedésmintáját kell követnie, míg ellenfelének az ettől eltérő mozdulatokat kell észlelnie. Feszes (a Turing-teszten alapuló) macska-egér játékról van szó, amely előtt még jó kétévnyi fejlesztés áll, de érdemes nyomon követni a készítését.

RÚGD BE A MOTORT!

Előző rovatunkban írtunk a 8-Bit Funding nevű kezdeményezésről. Nos, nem ez az egyetlen ilyen oldal, ahol támogathatjuk a független projekteket, hiszen a KickStarter nevű szájt is erre szakosodott, bár ez mindenféle kreatív projektek beindítását segíti, legyen az könyv, film, vagy épp étkezés (!), a Games kategóriában pedig hagyományos, táblás mókákat éppúgy találunk, mint videojátékokat. Érdemes körülnézni tehát itt is, remek dolgokra lehet bukkanni, nagyszerű projektek mellé lehet állni...

Anomaly: Warzone Earth

info HHTTP://WWW.ANOMALYTHEGAME.COM

Új műfaj van kialakulóban: miután divatba jöttek a „tower defense" játékok (Plants vs. Zombies, Defense Grid: The Awakening), pár kreatív elme ezek fordítottját is kitalálta, így talán kijelenthetjük: megszületett a „tower offense" zsáner. Ilyen a Fortix 2, és ilyen a lengyel, a CD Projekt csapatából kivált 11 bit studios által hegesztett Anomaly is. A játék alapsztorija szerint Bagdadot megszállják a földönkívüliek, akik mindenféle rusnya szerkezetet telepítenek a város utcáira, az általunk irányított katonai parancsnokkal pedig át kell vezetnünk fiainkat közöttük. A kör elején kapunk egy felülnézetes taktikai térképet, rajta az ellenséges pozíciókkal, ennek ismeretében össze kell állítanunk a megfelelő, 3-6 egységből (tankok, mechák, pajzsgenerátorok, stb.) álló haderőt, kijelölni az útvonalat, majd elindulni. A menetet mi vezetjük gyalogszerrel, és különleges, bár limitált számú képességeinkkel (javítás, homokvihar, légicsapás, magunkra vont ellenséges tűz) segítjük a kis csapatot. Az elpusztított tornyokért pénzt kapunk, amivel menet közben fejleszthetjük „embereinket". A saját motorra épülő, látványos játék izgalmasnak és szórakoztatónak ígérkezik – megjelenés várhatóan idén.

A STEMANEN MÁRCIUS 1-TŐL ELINDULT A DINO D-DAY CÍMŰ NÁCIS-DÍNÓS MULTIS ŐRÜLET BÉTATESZTJE. HAJRÁ, RAPTOROK!

MI MÁR TUDJUK, MIT VÁRSZ IDÉN A JÉZUSKÁTÓL – ÉS MEG IS MUTATJUK!

BATTLEFIELD 3

kiadó Electronic Arts fejlesztő EA DICE műfaj FPS megjelenés 2011. ősz készültségi szint 70%
stílusminta CoD: Modern Warfare 2 (2009, ACTIVISION) Battlefield: Bad Company 2 (2009 EA)

[ÍRTA CHRIS]

MI MÁR TUDJUK, MIT VÁRSZ IDÉN A JÉZUSKÁTÓL. TUDJUK, HISZEN LEHETŐSÉGÜNK ADÓDOTT BEPILLANTANI A KULISSZÁK MÖGÉ, ÉS MEGTEKINTHETTÜK MINDEN IDŐK EGYIK LEGKIVÁLÓBB CSAPATÁNAK LEGÚJABB JÁTÉKÁT, AMI MINDEN BIZONNYAL PORBA FOG ALÁZNI MINDEN KONKURENCIÁT ÉS ELŐDÖT, S OLYAN MAGASRA HELYEZI A LÉCET A JÖVŐ JÁTÉKFEJLESZTŐI SZÁMÁRA, AMIT MÉG ŐK MAGUK SEM LESZNEK KÉPESEK EGYKÖNNYEN ÁTUGRANI. HÖLGYEIM ÉS URAM, KÉSZÜL A BATTLEFIELD 3!

Piszkosul hideg van, az ujjaim nem merem megmozdítani, mert félek, hogy letörnek. Mellettem hasonló állapotban ballagnak az újságíró kollégák, a Game Informer és a PC Gamer szerkesztőinek arca már teljesen pirosra fagyott. Könnyen felismerjük a helyieket, ők azok, akik miniszoknyában és kigombolt ingben sietnek a dolgukra, szerintem nem tudják hova tenni a mínusz 10 fokos hőhullámot, ami elérte a várost. A sarkon meglátok pár olasz turistát, arcukon látszik a fájdalom, amit a szél okoz. Újfent szerencsésnek érzem magam, hogy én a hideg Magyarországról jöttem. Azaz csak azt hittem, hogy hideg. Már csak pár lépés, míg elérjük a DICE főhadiszállását, ahova az EA meghívottjaként érkeztünk. Stockholm biztos szép város, de a fejem akkor sem fogom felemelni, hogy megnézzem magamnak. Hamarosan beérünk az irodaépületbe, ahol kedvenc játékaimat készítik: a Battlefield sorozat egyes epizódjait. Ez a tény fűt mindannyiunkat, végre megmutatják a Battlefield 3-at! A gyermeki rajongást nem tudjuk levetkőzni, a svéd lányok meg is jegyzik, hogy nem őket fotózzuk, hanem a különféle díjakat és trófeákat a falakon. Na igen, nem gyakran jár az ember ilyen helyen, lányok pedig mindenhol vannak.

EGY KIS TÖRTÉNELEM

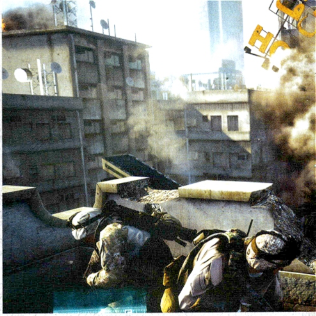
Sajnos nem tudunk túl sokat a játékról, csak annyit, hogy készül, így hát reményteli várakozással telnek a percek. A prezentációt Lars Gustavson, a cég egyik ősapja nyitja meg. „Olyanok vagyunk, mint egy nagy család. Sokan közülünk 6-7 éve itt dolgoznak. Ha végigsétáltok a stúdión, talán felismertek egy-két arcot a Battlefield 1942-ből". Sajnos a kordonok miatt erre nem sok esély van, de minket úgyis csak egy dolog érdekel. Gustavson megismertet minket a DICE játékaival, kezdve az 1999-ben megjelent Codename Eagle című alkotással. Korát megelőzve, kizárólag a többszereplős játékra fókuszáló első Battlefield játékuk az 1942 volt. Sok kiadó félve menekült volna az újító szándék elől, egyszemélyes játékmód nélkül, szinte a semmiből bukkant elő a program 2002-ben, és azonnal lenyűgözte a játékosokat. Vezethető járművek, tankok, repülőgépek, választható kasztok, addig soha nem látott összetettség és gyönyörű grafika jellemezte, demójával mi is órákat játszottunk a Guru-tábor alatt. Azóta 14 másik szoftver látott napvilágot a Battlefield zászló alatt, és több mint 30 millió eladott példánnyal büszkélkedhetnek a fiúk. Alaposan ki is nőtte magát a csapat, közel 150 fő dolgozik jelenleg a cégen belül. „Jól van, egy autogramot ide még adhatsz, de most már látni akarjuk a játékot!" – üvöltöm magamban.

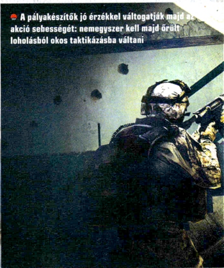
> A DICE két szinten terpeszkedik Stockholm központjában, egy hatalmas irodaépületben. Naná, hogy van flipper, biliárd, Rock Band és pingpongasztal a megfáradt dolgozók szórakoztatására.

LÁSSUK! LÁSSUK! LÁSSUK!

„Ez a játék nem a Bad Company 2 folytatása" – halad tovább a bemutató. Most már izzadnak a tenyerek. Igen, tudjuk, a Bad Company 2 csupán egy spin-off

Sűrű akcióban nem lesz hiány, a tökéletesen modellezett fényviszonyok szokatlan élethűséget kölcsönöznek a játéknak





A pályakészítők jó érzékkel váltogatják majd az akció sebességét: nemegyszer kell majd őrült loholásból okos taktikázásba váltani

Tények és spekulációk röviden

Mondhatnánk, hogy nagyon korai szakaszában mutatták be nekünk a Battlefield 3-at, de ez nem lenne igaz, hiszen fél év van hátra a megjelenésig. Tudjuk, hogy sokan kíváncsiak a részletekre, hogy vajon hány pálya lesz a végleges változatban, vagy hány órás lesz az egyszemélyes játékmód, de sajnos komoly titkok övezik a fejlesztést. A tatktikai FPS-ek versenye nagyon erős, a konkurencia keményen lecsap minden ötletre, nem szabad esélyt adni erre, jól tudják ezt a DICE-nál is. Mindenesetre mi a készítőkkel történt beszélgetést követően összeszedtük azokat a dolgokat, amik szerintünk titeket a legjobban érdekelnek. Lássuk!

COMMANDER MODE

A Battlefield második részében találkozhattunk az ún. parancsnoki móddal, amit azóta sem láttunk egyetlen játékban sem. A dolog arról szól, hogy négyfős csapatokba kerülnek a játékosok, s minden egyes csapatnak van egy vezetője, akire a meghalt játékosok újraszülethetnek. Mindezek mellett mindkét csapatnak volt egy-egy parancsnoka is, akinek a dolga az volt, hogy ezeket a szakaszokat vezényelje egy térképen. Utasítást adhatott védekezésre, támadásra, valamint tüzérségi csapást mérhetett egyes területekre, felderítő repülőket vethetett be, valamint utánpótláscsomagot is dobhatott a pálya bármely részére. Majdnem biztosak vagyunk benne, hogy valamilyen szinten visszatér a játékba ez a rész. Bár ezzel kapcsolatban nem kaptunk egyértelmű választ, tudjuk, hogy a DICE folyamatosan figyelemmel kíséri a rajongók elvárásait, s jól tudják, mit szeretnének látni a hívek a harmadik részben. A négyfős szakaszokban biztosak lehetünk, a többi pedig nagyon valószínű.

MILYENEK LESZNEK A MULTIS PÁLYÁK, ÉS MENNYI LESZ?

Nehéz kérdések, nem is kaptunk rájuk választ. Igazából az egész többszereplős mód homályba vész, de pár dolog azért biztos: lesz 64 fős multi (legalábbis PC-n, konzolon marad a 24). Ennek tükrében a pályák hatalmasak lesznek, és a három alapvető környezetnek köszönhetően sokfélék, változatosak is. Ekkora pályákat elkészíteni pedig nem kis idő, tehát attól félünk, hogy hasonlóan járunk, mint a Bad Company 2 esetében, azaz lesz 5-6 pálya alapból a játékhoz, s majd később, DLC formájában juthatunk hozzá (valószínűleg ingyen) a további térképekhez.

volt a sorozatban. Egy mellékszál, ha úgy tetszik. Az első rész még kizárólag konzolra készült, amiben bemutatkozott a destruction-modul, amely a táj rombolhatóságáért volt felelős, a PC-tulajdonosok pedig addig-addig panaszkodtak, míg a folytatás kedvenc platformunkra is elérkezett tavaly tavasszal. „Közel három éve dolgozunk egy új technológián, ami lehetőséget nyújthat számunkra ahhoz, amit azóta meg akarunk valósítani. A Bad Company 2-ben megkötötték a kezünket a Frostbite első változatának hiányosságai, még akkor is, ha a játék fergetegesen nézett ki. Ezért a csapat egy részét ráállítottuk egy új motor fejlesztésére, amit Frostbite 2 néven mutatnánk be."

FAGYHARAPÁST SZŐRIVEL

Persze sokan csak legyintenek, mondván: mit érdekel engem az, hogy milyen motor fut a játék alatt. Pedig higgyétek el, rettentő fontos tényezőről van szó, főleg korunk legnépszerűbb stílusában, a lövöldözős játékok esetében. Mindenki arra törekszik, hogy a lehető – elnézést az elcsépelt szóért – legéletszerűbb élményt nyújtsa a játékosok számára. Azt akarják, hogy érezd, ahogy az arcodba süt a nap, hogy behúzd a nyakad, ahogy a lövedékek elsuhannak melletted, majd becsapódnak a falba mögötted. Azt akarják, hogy ha ránézel a monitorra, úgy érezd, mintha te is ott lennél valahol. „Azt hiszem, a Frostbite 2 segítségével sikerült elérnünk ezt az érzést" – mondja Gamla Stan, a DICE egyik munkatársa. Két dolgot emelnek ki a készítők a motort illetően, az első legfontosabb tény, hogy jóval gyorsabb, mint elődje, s hihetetlen fényviszonyokat teremthetnek általa. „Itt egy fényforrás esetében, amiből közel egytucatnyi található az itt látható sikátorban, annyi információt tárolunk, mint a Bad Companyben egy egész pályán." A látvány lenyűgöző, pedig ez még csak az editor. Egyetlen pálya elkészítése is hónapokat vesz igénybe, rendkívül sok időt emészt fel a fényforrások hatásának

„Igen, hasalni is lehet majd az új részben. Bár ennél egy kicsit többről fog szólni a játék"

kiszámoltatása. Minden objektum, épület, zászló és ki tudja még minek az elhelyezése hosszú percekkel növeli meg a számítási időket, ami akár 24 óráig is nyúlhat. „Most mindezt valós időben képesek vagyunk megoldani" – folytatja a bemutatót Stan, s a projektoron futó szerkesztőben odébb teszik a napot az égen. „Láthatjátok, hogy azonnal kiszámolta, hogy az innen érkező napsugarak miként verődnek vissza a falról és világítják meg a szomszéd falat." A látvány valóban döbbenetes, aki egy kicsit is ért ehhez, vagy megpróbálkozott a pályakészítéssel, tudja, mekkora előrelépést jelent ez technikai szinten. A kérdésre, miszerint menni fog-e ez konzolon is, a válasz természetesen igen, minden platformon, de persze PC-n fogja igazán megmutatni az erejét a Frostbite 2. Sajnos Windows XP-n már nem fog futni a program, s valószínűleg a gépigény is megkövetel majd egy kisebb beruházást poros számítógépünk felújítására, de ha valamiért megéri majd lecserélni dual core-os gépünket, akkor az a Battlefield 3 lesz. S ebben akkor lettünk teljesen biztosak, mikor elindult a vetítőn a játék. A teremben már senki nem mer pislogni, nehogy egyetlen másodpercre is lemaradjunk valamiről.

RÉSZLETEKBE MENŐEN

„Három helyszínen játszódnak az egyszemélyes játékmód eseményei: Párizs, Teherán és New York fog helyszínül szolgálni a történetnek. Nem akarjuk teljes egészében lemásolni, újraalkotni a környezetet, hiszen egyik alappillérünk, hogy a szórakozást mindig az életszerűség elé helyezzük" – folytatja az előadást Gamla Stan. Három 5 perces jelenetet nézhetünk meg a

Cancel BF 1943

A Battlefield 3 bejelentése után nem sokkal értesülhetett a nagyközönség arról, hogy a DICE leállt a Battlefield 1943 fejlesztésével. A kizárólag konzolokon megjelent játék az eredeti rész pályáit és környezetét alkotta újra a Frostbite motor segítségével, ami viszonylag jó értékeléseket kapott a szaksajtótól. Emellett bejelentették, hogy már biztosan nem készül el az Onslaught mód sem PC-seknek, ami egy kooperatív játékélménnyel ajándékozta meg a csomag letöltőit. Ennek okai egyértelműen a Battlefield 3-ra vezethetők vissza, ugyanis a fejlesztőket átirányították a projektre, amibe igyekeznek a lehető legtöbb energiát belefektetni még az őszi megjelenés előtt.

TÖBB FEGYVER, TÖBB MUNKÁVAL

Tény, hogy a DICE előző játékában is rengeteg fegyver volt, de a rajongóknak semmi sem elég. A gond leginkább ott kezdődött, hogy a készítők nem gondolták, hogy ilyen népszerű lesz a Bad Company 2 többjátékos módja, s hogy ilyen hamar eléri mindenki a 25-27. szintet, ahol már nincs több kibontható extra, nem ösztönzi semmi a játékost a folytatásra. Egyszerűen úgy hitték, hogy nem játszanak vele majd ennyit – és pláne nem ennyien. De tévedtek. Azóta is visszatérő gond a játékosok részéről, hogy nincs miért játszaniuk, hiába élvezik annyira a játékot. Az biztos, hogy sokkal jobban elosztják majd az extrákat, de nem csodálkoznánk azon sem, ha valami olyasmi fejlődési rendszer lenne, mint a most futó béta Battlefield Free4Play alatt található. Elég nagy esélyt látunk arra is, hogy több lesz a játékban található fegyver, de már az is elég lenne, ha nem csökkenne a számuk.

Amit eddig tudunk

- Le lehet hasalni a játékban.
- Fekvő helyzetben rögzíthetjük a fegyvereket.
- Újra visszatérnek a vadászrepülőgépek.
- Az egyszemélyes mód történetmeséléssel indul, egyáltalán nem kapcsolódik a Bad Company 2-höz.
- Jóval több figyelmet fordítanak a sztorira, bőven lesznek scriptelt jelenetek, döbbenetes, filmszerű látvánnyal.
- Lesz kooperatív mód, bár erről sem tudunk még semmit.
- Négy karakterosztály, valószínűleg Medic, Recon, Assault és Engineer.
- A multiban másféle animációs technikát dolgoznak ki, mint amilyet az egyszemélyes módban tapasztalhatunk.
- Lesz kill-cam a többszereplős módban, bár kikapcsolható.
- 64 fős többszereplős mód, csak PC-n.
- DirectX 11-támogatás lesz, de nem kötelező a futtatáshoz, viszont Windows XP-n már nem indul.
- A minőségi DLC-k sokkal gyorsabban érkeznek majd a megjelenés után.

játékból, én pedig balra nézek: PC-n fut a program – megnyugodtam. Az első képsorok egészen elképesztők, a látvány leírhatatlan és döbbenetes, még sosem láttunk ehhez foghatót. Mindenki hallott már HDR effektekről, hogy amikor kijövünk a sötét sikátorból a napra, szemünk csak nehezen tud hozzászokni a fényviszonyokhoz. Nos, itt olyan szinten műveli a program, hogy majdnem elsírjuk magunkat. Az árnyékok és a fényviszonyok tényleg filmszerű élményt varázsolnak a képernyőre, s ekkor még egy szó sem esett a mozgásról, amit a katonák produkálnak. „Mi ez, egy iskola? – Na igen, mindig elfelejtem, hogy ahonnan te jössz, ott nincsenek iskolák" – cseverésznek a játék szereplői egymással. A Bad Company 2-t is sokan a humoráért szerették, most nekik is dobtak egy csontot a DICE-os fiúk.

Elkezdődik az akció, robbanások, lövések pattognak, karaktereink bevetődnek egy autó mögé. Hoppá, fedezékrendszer! „Igen, a játékban fedezékrendszer is található, a szereplők mozgásán jól megfigyelhetjük, miként is működik a dolog." A négy főszereplő elintézi a rosszfiúkat, majd jön a következő jelenet egy pincében, ahol közelharcot kell folytatni, végül feljutunk a tetőre, ahol egy orvlövész fészkelte be magát a szomszédos épületbe. Már megint a mozgás. „Látjátok, hogy kúsznak a földön a katonák? Nem csúsznak egyáltalán, tapadnak a talajra" – szólok a mellettem ülőkhöz, de persze egy pillanatra sem vesszük le a szemünket a kivetítőről. Robbanás, dőlnek az épületek, minden pusztul a képernyőn, aztán hatalmas csatajelenettel zárják a képsorokat. Még egy apró információt elcsípek: rögzíteni lehet a fegyvereket a földön, támasztékkal (!), majd az egész képernyő megrázkódik, s egy földrengés romba dönti a város magasabb épületeit, egy emeletes ház rádől az addig hevesen gépágyúzó Little Birdre. Na igen, működés közben a Destruction 3.0-s modul, ettől nem is vártunk kevesebbet. Tapsvihar tör ki.

ANT – AVAGY A MOZGÁS MAGASISKOLÁJA

Pár üdítő beszürcsölése után folytatjuk utunkat a következő állomásig, amelyben a játékban működő mozgásokat, animációkat szeretnék bemutatni nekünk. Kíváncsian várjuk, hogy miként is sikerült ilyen életszerű mozgást pakolni az előbb látott képsorok alá, így szinte futva vágódunk be a következő iroda ajtaján. Mint bizonyára sokan tudjátok, egyes játékok esetében a karakterek mozgásához a kiadók külsős cégeket bíznak meg. Biztosan hallottatok már a Havokról vagy a Natural Motionről. Nos, az Electronic Arts szerencsés helyzetben van, hiszen kanadai alvállalkozóik elkészítették minden idők legéletszerűbb mozgásáért felelős motorjukat, az ANT-et. Az ANT-et leginkább a FIFA sorozatból ismerhetitek, amely mindig is híres volt arról, hogy a virtuális sportolók folyékony mozgásukkal lassan már a tévéközvetítések szintjét ütögetik. Ezt a technológiát kölcsönözte a DICE a Battlefield 3 mozgásainak elkészítéséhez, ez az, ami miatt olyan piszkosul jól nézett ki minden mozdulatsor 10 perccel korábban.

A mozgás pontosan olyan, amit nagyon nehéz szavakkal és képekkel körülírni, ezért nekem is nehéz dolgom van, amikor papírra próbálom vetni a látottakat. Elsőként megtudjuk, hogy milyen nehézségekkel kell szembenézniük a fejlesztőknek, hiszen a többszereplős módban egy játékos akár egy tizedmásodperc alatt megfordulhat, s ilyenkor nagyon nehéz olyan életszerű mozgást felépíteni, ami nem néz ki bugyután. Szerencsére a látottak elég meggyőzőek ahhoz, hogy egy percig se aggódjunk emiatt. Természetesen a DICE a konkurencia termékeit is figyelemmel kíséri, így egy rövidke ízelítőt kapunk a Call of Duty legújabb részéből is, amely csak annak

Destruction 3.0

A Bad Company sorozat leglátványosabb pillanatait a rombolható környezetnek köszönhette. A Frostbite 2 motorral együtt megújúl a Destruction modul is, így a pusztítás is teljesen új szintre emelkedik. Nemcsak a találat közvetlen területén keletkezik rombolás, de a környező ablakok is betörnek, valamint a füst is jóval életszerűbben terjeng a levegőben.

A látványt különösképp fokozzák a karakterek életszerű mozdulatai, amiket az EA Sports játékaiból ismert ANT technológiának köszönhetünk. A kanadai fejlesztőstúdióban hihetetlen aprólékossággal ügyelnek arra, hogy minden lehetséges mozdulatsorra megfelelő animáció jusson, kezdve a fegyverek újratöltésétől egészen a kúszásig. Külön érdekesség, hogy a Battlefield 3 esetében a karakterek már egyáltalán nem csúsznak a talajon, lábuk pontosan tapad minden felületre

Tényekből nem sok jutott, de még így is teljesen letaglózott mindenkit a bemutató. Ha minden igaz, megvan az év játéka díj boldog tulajdonosa

tükrében tűnik rettenetesnek, hogy nemrég láttuk a Battlefield 3-at. A katonák csúsznak a talajon, nem képesek fellépni egy lépcsőn, felfele nézve pedig egyszerűen kettétörik a gerincük. Úgy érzem magam, mintha 5 évet repültem volna előre az időben.

A rövidke bemutató során új animációs fázisokat fedezhetünk fel: a szereplők összerogynak kicsit, ha eltalálják őket, valamint a szerkesztő segítségével megmutatják nekünk, milyen jól is működnek a mesterséges intelligencia által vezérelt karakterek, hogyan vonulnak fedezékről fedezékre egy pályán, miként másznak át egy-egy akadályon. Újratöltés animáció, futás közben, leguggolva, lehasalva, és a többi. Az ember nem is gondolná, mennyi mindenre kell odafigyelni egy-egy játék készítésekor, a játékos pedig gyakran észre sem veszi ezeket a dolgokat. Neki természetesnek tűnik mindez. Az biztos, hogy a mozgást látva itt senki nem fog szó nélkül elmenni a dolog mellett.

AMIT MÁR TÉNYLEG NEM LEHET FOKOZNI

Azok, akik játszottak a Bad Company 2-vel, vagy olvasták cikkünket róla, tudják, hogy a játék kiemelkedő részét képezték a hangok és hanghatások, melyeknek köszönhetően az egész élmény olyan volt, mintha egy háborús filmet néznénk a moziban. A fejünk felett elzúgó helikopterek hangja, az éppen összedőlő épületekből potyogó téglák pattogása, vagy a járművek dübörgése egészen elképesztő volt. „Tudjuk, hogy elég jól sikerültek a hanghatások a Bad Company 2 esetében, de most megpróbáljuk még magasabbra helyezni a lécet. Olyan hanghatásokat fogunk mutatni nektek, amikre nagyon büszkék vagyunk" – állítja a játék vezető hangtechnikusa, miközben minden fül és szem rá szegeződik.

„Ahhoz, hogy igazán jó munkát végezhessünk, több katonai kiképzésre is elmentünk, hogy hangokat rögzíthessünk minden fegyverről és járműről" – folytatja a beszédet. Ebben persze nincs semmi új, sokszor hallottuk már ezeket a mondatokat, de a következő percek végképp meggyőztek arról, hogy tényleg lehet még fokozni az élményt. „Hat különféle mikrofonnal rögzítettük a hangokat, megfigyelhetitek, hogy mindegyikkel milyen másképp is hangzik egy-egy géppuska hangja." Visítanak a hangszórók, a gyomrunkig hatolnak a mély hangok. Na igen, mielőtt lehetőségünk lenne bármit kérdezni, mindent megmutatnak nekünk. Ebből a távolságból ilyen a hangja ennek a fegyvernek, az ágyúk dübörgése 100 méterről ilyen, közelről pedig ilyen, így pattog a gránát zárt térben, majd végül jönnek a járművek. Halljuk, ahogy az M1A1 Abrams harckocsi erőlködik az emelkedőn felfele, majd ahogy befordul a Mi-24-es támadóhelikopter a fejünk felett, érzékeljük a pilótafülkéből kihallatszó rádiózajt. Aztán megérkeznek a vadászbombázók, egy F-16-os hajtóműve felbőg, mi pedig egymásra nézünk, és tátott szájjal megtapsoljuk a technikus srácokat is. Megérdemlik.

TITKOK KAMRÁJA

Kis kirándulásunk ezután véget ért. Kaptunk ugyan egy lehetőséget, hogy interjút készítsünk Patrick Bach producerrel, de sajnos semmi olyat nem tudott mondani a játékról, ami az elmúlt 1-2 órában ki ne derült volna számunkra a prezentáció során. Sajnos konkrétumokról, a többszereplős játékmódot érintő kérdésekről nem esett szó, de legalább annyit tudunk, hogy amikor a Battlefield 3 idén ősszel megjelenik, szem nem marad majd szárazon. Nincs mese, mehettünk vissza a szórakoztató szobába, hogy magunkba tömjük a maradék halas szendvicset és üdítőt, s addig játszunk, amíg ki nem dobnak minket a székházból.

www.pcguru.hu/977

» Nem kétséges, hogy idén a DICE elkészül legtökéletesebb alkotásával, ami pillanatok alatt bezúzza majd a konkurenciát. Még akkor is, ha a multiból egy pixelt sem láttunk.

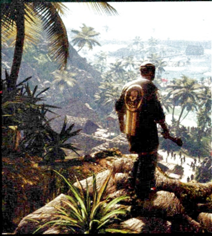
»CHRIS

PRO
Szuperélethű látvány, amit fergeteges hanghatások tesznek tökéletessé, Battlefield hangulattal.

KONTRA
Nem mutattak semmit a multiból, pedig ez a legfontosabb része a Battlefield játékoknak.

NYARALNI VESZÉLYES

DEAD ISLAND



[ÍRTA TERRA] **Öltünk már zombit elhagyatott városokban, éjszakai viharban, afrikai pusztában, fertőzött bevásárlóközpontban és természetesen föld alatti dohos járatokban is. Vertünk már baltát és lőttünk már robbanógolyót a rothadó élőhalottakba minden elképzelhető undorító helyen – és talán éppen ezért olyan megdöbbentő egy olyan játék, ahol napsütötte strandokon, napernyők hűs árnyékában tehetjük meg ugyanezt. Bikinis zombicsajok? Végre valami új!**

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Dead Rising
2006 (CAPCOM)

Dead Rising 2
2010 (CAPCOM)

Pálmafák, luxushotel, bombanők és persze minőségi alkohol – mostanában nagyjából ebből állnak Sam B. napjai. Az egykori rapper szupersztár ma már inkább a hasát sütteti koncertek helyett, és sok este addig nyakalja a piát, amíg ki nem dől. Történetünk épp egy ilyen hányós-ájulós buli másnapján kezdődik, a hortyogó Samet szirénák keltik, és amikor betámolyog az egyik nagy bungalóba, cseppet sem érti, hogy miért véres egy csomó ember, hogy miért vertek agyon deszkákkal egy fickót a sarokban, és miért sikoltozik velőtrázóan minden nőnemű egyed.

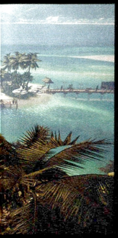
VANDÁL VÍRUSGAZDÁK

Aztán persze hamar választ kapunk, a másnaposság tompaságát villámgyorsan mossa el a hír: zombivírus terjed a szigeten! Senki nem tudja, hol és hogyan kezdődött, de talán ez nem is számít, amikor a luxusszálló lakóinak nagy része vérszomjas, rothadó arcú élőhalottként közeledik a menedékhez. Ez tehát a játék kiindulópontja, innen kellene eljutni odáig, hogy Sam – lehetőleg egy vírusmentes, de szilikonmelles csajjal az oldalán – már egy hajóról mosolyog a tőle egyre távolabbra kerülő sziget felé...

Ha a Dead Islandet lusta újságírói módszerrel, receptként akarnánk leírni, akkor nagyjából a Dead Rising 2 és a Boiling Point lennének említhetők fő inspirációs forrásként. Előbbit idézi a szabad harc és ellenfeleink lélekszáma, utóbbit pedig a környezet és a karakterfejlődés. De persze, mint minden ilyen „koktélos" meghatározás, ez is csak alapként szolgálhat, és nem pontos leírásként.

Történetmesélés terén például a lengyel fejlesztők beleadnak apait-anyait – elég ehhez megnézni a játékhoz készült kedvcsináló videót, amely olyan különlegesre sikerült, hogy egyes hollywoodi producerek és rendezők máris veszekszenek a jogokért. Noha a játék teljes gőzzel támogatja a kooperatív lehetőségeket – végigjátszhatod a sztorit három barátoddal együtt, ráadásul a játékosok bármikor ki- és beléphetnek –, a kampány Sam története lesz. A fejlesztők egyelőre titkolják, hogy pontosan hová is vezetnek sztori szálai, de az elpöttyintett információkból úgy tűnik, hogy az „egyszerű" zombikór mögött megint kapzsi, gonosz emberek állnak.

Új értelmet kap a „Mély víz! Csak úszóknak!" felirat a lengyel srácok új játékában…



BANOI MÉLYÉN

Bár a játék első órái kizárólag a luxushotelben és annak környékén játszódnak, később szinte az egész szigetet bejárhatjuk. Ebbe beleértendő a főváros (egy úgy-ahogy nyugati üdülőtelepekre emlékeztető település, sétálóutcával, éttermekkel és rengeteg bolttal), a szigeten levő néhány másik, sokkal szegényesebb falucska, valamint tanyák, erdők és persze a végeláthatatlan tengerpart. Teljes szabadságra nem kell számítani, nem nyaralós GTA-nak készül a dolog, de azért nem leszünk szűk terekre, lineáris pályákra korlátozva (néha még járművet is használhatunk).

A fejlesztők bemutatták a játék első küldetését, amelyben Sam egy – ironikus módon baltával mészároló – vízimentő segítségére siet. A zombigyilkolás során összehaverkodó párosnak ezt követően valami biztonságos helyet kell keresnie, de a kinézett vízimentő bázis – fegyverekkel és rádióval – zárva van, így az első komolyabb küldetésünk a mágneskártya felkutatása lesz, a zombikkal telezsúfolt tengerparton. Ezt követően kicsit besűrűsödnek az események, a rádión bejelentkezik egy titokzatos idegen, aki állítása szerint tudja, hogy mi zajlik a háttérben, megjelennek a hotelt illegálisan üzemeltető kínaiak, és amikor elérünk az első faluba, az is kiderül, hogy a rabszolgaság sem ismeretlen fogalom a szigeten.

És bár eleinte csak a szokásos, dülöngélve és gurgulázva támadó zombikkal fogunk találkozni, előbb-utóbb bemutatkoznak azok a lények is, melyeket a vírustörzs valami mutációja támadott meg. Egy kicsit a Left 4 Dead menazsériájából szemezgetve lesz itt böszme nagyra puffadt fickó, meg messziről köpködő élőhalott is (hogy békésen szendergő, majd ébresztés esetén az egész csapatot kiirtó banyával találkozhatunk-e, arról nem szól a fáma).

LŐFEGYVEREK HÍJÁN

Ám amíg a Left 4 Dead szinte kizárólag a zombik lőfegyveres pusztítására helyezte a hangsúlyt, addig a Dead Island kicsit visszavesz a modernizmusból. Elvégre egy kizárólag a nyaralásra kialakított szigeten vagyunk – ez nem Texas, itt nem jár shotgun minden rúd parizer mellé. Így aztán minden pisztoly vagy puska különleges ajándék lesz, arról nem is beszélve, hogy lőszerből is extrémen limitált mennyiség áll majd rendelkezésre. No persze Sam nem agresszív rímekkel fogja felvenni a versenyt a zombikkal, hisz egy találékony ember számára egy barkácsbolt is halálos fegyverek százait rejti. Így aztán te is felkaphatod majd az ásót és a tűzoltóbaltát, hadra foghatod a nádvágó késeket és az evezőket, és végső helyzetben még egy seprűvel vagy törött üveggel a kezedben is szembeszállhatsz a morgó hordával.

A mindvégig FPS nézetből zajló küzdelmek a Condemnedet idézően brutálisak lesznek, egy-egy élesebb fegyver bizony fejeket, végtagokat fog lemetélni. E téren a Techland fejlesztői nem fogták vissza magukat, a Dead Island pont olyan véres és kemény jeleneteket tartalmaz, mint amit egy 18 év feletti közönségnek gyártott zombifilmtől is elvárnánk. Ráadásul nem csak öncélú kegyetlenkedést fogunk látni (mit látni, okozni!), hisz az már önmagában taktikai választás, hogy milyen fegyvert veszünk a kezünkbe. A zúzó- és a vágófegyverek teljesen eltérő módon hatnak, előbbi ugyan kevésbé látványos sebeket okoz, viszont a csontok törésével hamarabb mozgásképtelenné tehet egy zombit, mint az akár amputálni is képes pengék. Mindezzel azonban együtt jár, hogy a fegyverek sérülnek a használattól, és amennyiben nem keresünk fel néhanapján egy-egy szerelőműhelyt, kedvenc baltánk szép lassan darabokra fog hullani…

LENGYEL MÉSZÁROSOK

A zombigyilkolás a Dead Islandben nemcsak az életben maradáshoz szükséges, de a fejlődéshez is ez kell majd. Bár nem feltétlenül várnánk tőle, de a játék teljeskörűen kidolgozott RPG-rendszerrel bír: a gyilkolásért tapasztalati pontokat kapunk, azokkal szintet lépünk, az ilyenkor bezsebelt képességpontokat pedig millió extra mozdulatra, passzív bónuszra és egyéb hasznos dolgokra válthatjuk be. Több képességfán lesz módunk garázdálkodni, lehet majd koncentrálni egy-egy fegyvertípusra, vagy mondjuk rámenni a fizikai fejlődésre. Szintén a fejlesztés egyik ágát alkotják majd a speciális támadások, amelyek segítségével akár területre ható módon is sebezhetjük az élőhalottakat.

A már hosszú évek óta készülő Dead Islanddel kapcsolatban millió kérdésünk van még, de egy dolog biztos: a játék bitang jól néz ki. A Chrome 5 grafikus motor itt mutatkozik be, és már első pillantásra is látszik, hogy nagyságrendekkel többet tud, mint elődje (ami egyébként a harmadik Call of Juarez alatt dolgozik). Ráadásul nemcsak technikailag szép a játék, de a trópusi táj is egyedi környezetet biztosít – zombiirtásra pedig különösképp alkalmasnak tűnik ez a sziget!

BARKÁCSBOLT

A cikkben említettem a szerelőműhelyeket, ahol tönkrement eszközeinket lehet helyrepofozni – de ez lesz a helyszíne a fegyvergyártásnak és -fejlesztésnek is. Merthogy a játék során pénzt is gyűjtögetünk, azt pedig többek között új alkatrészekre szórhatjuk el. Ezekkel egyrészt meglevő fegyvereinket lehet fejleszteni (puskára szerelhetsz mondjuk bajonettet vagy távcsövet, de még egy egyszerű kést is ki lehet élezni), másrészt pedig a kreatív emberek egészen új cuccokat is legyárthatnak. E téren gyakorlatilag a Dead Rising sorozat rendszere tér vissza, olyannyira, hogy az ott elsőként elérhető kombináció (szögek plusz bunkó egyenlő szögesbunkó) itt is a leghamarabb legyártható recept lesz.

www.pcguru.hu/880

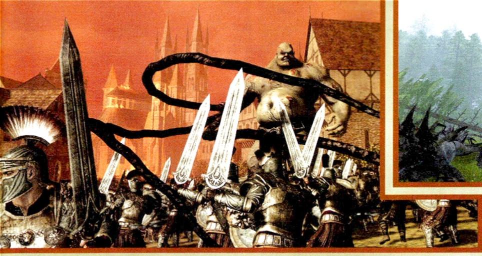
» A trópusi környezetbe álmodott ultrabrutális játék az ígéretesebb a Techland két párhuzamos fejlesztése közül – reméljük, hogy nem cáfolnak ránk.

PRO	KONTRA
A gyönyörű helyszín és a szélsőségesen véres jelenetek közti ellentét izgalmasnak tűnik.	A Techland nagyon ügyes a fejlesztés alatt lévő játékainak marketingelésében.

INTERJÚ A KING ARTHUR 2 KÉSZÍTŐIVEL

A HALÁSZKIRÁLY VISSZATÉR

[ÍRTA MIGUEL] Az első rész megjelenése után sem a siker, sem a pénzügyi megtérülést jelző kiegészítők nem maradtak el a magyar fejlesztésű King Arthur kapcsán – az elmúlt évben mégsem sikerült összeülni kicsit a csapattal. Most, hogy végre nem csak pletykaszinten kezelhetjük a második részt, összekötöttük a kellemeset a hasznossal: múltidézés és a jövő faggatása, az első rész tanulságai és a folytatás ígéretei: a Neocore csapatával beszélgettünk a „volt” és „lesz” jegyében.



Mindenki akkor boldog, ha a játéka akkora siker, hogy gondolkodás nélkül készül a második rész. A King Arthur 2-t mióta tervezitek?

Pozsonyi Zoltán: Igazából rögtön az első rész befejezése után tudtuk, hogy lesz folytatás, el is kezdtünk tervezgetni, csak közben volt egy másik munkánk is, a Lionheart (most épp átnevezték King's Crusade-re), amit a KA 2 kiadójával, a Paradox Interactive-val hoztunk tető alá. Persze közben azért nem állt meg az új ötletek kidolgozása sem, mind technológiai, mind játékmeneti vonalon ment az ötletelés, míg aztán a Paradox most úgy nem döntött, hogy megejti a bejelentést. Persze az, hogy mostantól már hivatalos a dolog, nem jelenti, hogy ne lenne még mit csinálni: ugyan a játék rengeteg szilánkja van kész külön-külön, még nagyon messze van az, hogy ez összeálljon, különböző adatbázisokban folynak a munkálatok, igazából még mi magunk sem látjuk egészben a pillanatnyi állapotot. Február környékén készül el az első használható build, de még az sem a célegyenes.

Az első rész kiadását ti magatok intéztétek. Mennyivel könnyebb most, hogy egy nagy cég a szárnyai alá vett titeket?

P.Z.: Sokkal, természetesen. Amíg az első résznek mi magunk kellett egyengessük az útját, nekünk kellett terjesztőket keresni, addig most minden olyan feladatot, ami nem kapcsolódik konkrétan a játék elkészítéséhez, elvégez helyettünk a Paradox. Ráadásul hatalmas szerencsénk van, mert nagyon tetszett nekik az, amit a King Arthur első részében láttak, így mindenben szabad kezet adtak, eszük ágában sincs beleszólni a kreatív folyamatokba, nem ültettek a nyakunkra egy projektfelelőst, aki nekünk idegen ötletekkel bombázná a csapatot. Persze ehhez az is kell, hogy amikor elmondtuk, szerintünk mely területeken kell erősödjön a második rész, kiderült, hogy ők ugyanígy látják a dolgokat. Így aztán ha valami nem tetszik a játékosnak, akkor minket kell majd szidni, nem a kiadót. (Nevet.) De ha komolyabbra fordítjuk, már most lehet látni azt, hogy mennyivel jobban el tudja adni egy nagy kiadó a játékot: mikor az első rész megjelent, nagyon kevés helyre tudtuk eljuttatni, hiszen egy szál magunkban jóval kisebb reklámerőt képviselünk.

A King Arthur szép kritikákat kapott nemzetközi szinten is, mind a szaksajtótól, mind a játékosoktól. Mennyire figyeltek oda az ezekben felvetett hibákra, illetve ötletekre?

P.Z.: Nagyon fontos minden visszajelzés, összesítettük is mind a szakmai, mind a vásárlói értékeléseket, és ezeket kielemezve olyan részleteken javítunk és változtatunk, amit biztosan észrevesz majd mindenki, aki játszott az első résszel. Sokan emlegették például, hogy nagyon nehéz volt a játék – nos, ez nekünk eleinte furcsa volt, de aztán olyan sok helyről jött ez a vélemény, hogy el kellett fogadnunk, így most komolyabb fókusztesztet és zárt bétát tervezünk, hogy ez a KA 2 esetében ne legyen probléma. A másik, hogy a sok helyütt kritizált irányítási rendszert is átterveztük, így remélhetőleg a kamerakezelés sem szerepel majd a negatívumok között.

Az első epizód esetében ezek szerint máshogy ment a tesztelés?

P.Z.: A hardverkompatibilitási próbákat egy kanadai cég végezte, de a játékmenettel kapcsolatban nyílt bétatesztet akkor nem szerveztünk, de persze volt egy csapat, aki folyamatosan dolgozott a hibák felkutatásán – azonban úgy tűnik, hogy ez kevés volt, nem jöttek elő olyan dolgok, amik szélesebb körben hamar kiderültek. Sokakat készületlenül ért talán, hogy a látszat (és a folyamatos hasonlítgatás) ellenére a King Arthurt teljesen máshogy kellett játszani, mint a Total War sorozatot.

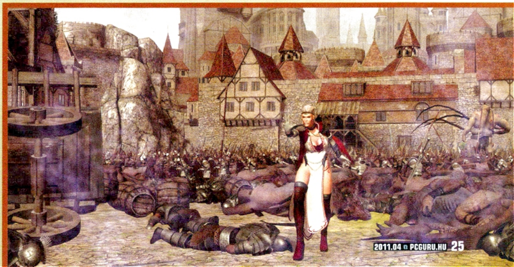
FEBRUÁR KÖRNYÉKÉN KÉSZÜL EL AZ ELSŐ HASZNÁLHATÓ BUILD, DE MÉG AZ SEM A CÉLEGYENES

Nyulászi Zsolt: Én személy szerint továbbra is fenntartom azt a véleményemet, hogy az első rész – a kapott visszajelzések ellenére – könnyű volt, csak kevesen ismerték fel azokat a lényeges eltéréseket, amik a könnyű győzelemhez kellettek. Sokan beleestek abba a hibába, hogy elfelejtették: nemcsak menni kell és harcolni, de van szerepjáték és diplomácia is, így nagyon hamar belekötöttek mindenkibe a környéken, és ugyan az első néhány csatát megnyerték, de nem maradt erejük továbblépni.

P. Z.: Igen, sokan azt nem tudták lekezelni, hogy ez egy hibrid játék, erős szerepjátékelemekkel. Akik nem tudtak kiegyensúlyozottan játszani, azok vagy a csatákat bukták el, vagy nem haladtak a történetben – persze nem azt mondom, hogy ez a játékosok hibája, épp ellenkezőleg: a King Arthur 2-ben nagyon odafigyelünk arra, hogy valahogy a helyes irányba tereljünk mindenkit.

Menjünk akkor bele a részletekbe, úgyis nagyon előrerohantunk. Honnan indul a játék, mi lesz az alapsztori?

Juhász Viktor: Nagyjából ott vesszük fel a fonalat, ahol az előző rész véget ért, viszont az sem marad ki semmiből, aki egy percet sem játszott az előzménnyel. Röviden összefoglalva: az Orkney sziget boszorkányúrnője összetöri a Szent Grált, ezzel együtt Britannia békéjét is, ráadásul még Arthurt is megpróbálja meggyilkolni – ez ugyan nem sikerül, de országszerte dimenziókapuk nyílnak, ahonnan elkezd özönleni a sötétség serege. Természetesen most is megmarad az első részből ismert hangulat, és a történet most is az Arthur- és a Grál-mondakör darabjaiból építkezik. Az első részben az volt a célunk, hogy ha nem is maradunk hűek a legendák minden ismert részletéhez, azért ha valaki a neten rákeres egy névre vagy egy helyszínre a játékból, akkor azért mindig



találjon valami Arthurhoz kapcsolható dolgot. Most leginkább a Halászkirály, a Sebesült király legendája kerül a középpontba, hiszen az nemcsak alaphelyzetnek, de kihívásnak is kiváló. (A Halászkirály legendája szerint Arthur megsebesül, és az ország vele együtt szenved: mozogni nem tud, a sebesülés miatt pedig Britannia termőföldje sem a régi, mert a Múlt és Jövő Királya misztikus kapcsolatban áll a birodalmával – a sebesült király nem tehet mást, mint halászik, hogy legyen mit ennie, és várja a kiválasztott lovagot, hogy az meggyógyítsa őt. A szerk.) Persze ahogy eddig, úgy most sem lesz fontos, hogy a játékos akár egy picit is ismerje ezt a történetet. Ha sosem hallott még a Halászkirályról, akkor most megismeri a mi interpretációnkat, ha meg hallott róla, akkor talán lesz párszor, hogy elcsodálkozik, „nahát, ez így is lehetett volna"...

Ny. Zs.: ...és ez fontos, hiszen az első részben is volt jó pár ilyen fordulópont, hogy mást ne mondjak, a kard kihúzása – ahogy kiszabadult a penge a szikla fogságából, megjelent a mágia, előjöttek a sárkányok. Hát nem kellett volna inkább hagyni ott megrozsdásodni azt az átkozott kardot? Nem lehet, hogy nem véletlenül volt az pont egy sziklatömbbe beleszúrva? (Nevet.)

AZ ELSŐ RÉSZTŐL GYÖKERESEN ELTÉRŐEN IMMÁR NEM A HUMANOID FORMÁJÚ LÉNYEK LESZNEK TÖBBSÉGBEN

Az első rész egyik leghangulatosabb eleme volt a küldetésrendszer, amit leginkább a régi lapozgatós szerepjátékokból, a Kaland-játék-kockázat könyvekből ismerhetett a világ. Ez megmarad a King Arthur 2-ben is?

P.Z.: Nagyon féltünk ettől a rendszertől, de szerencsére ezek a könyvek mindenhol részét képezték a játékoskultúrának, külföldön sem ismeretlen ez a stílus, főleg persze azért, mert onnan származik az egész. A lényeg, hogy minden külföldi teszt azt mutatta, hogy az ott csak fighting fantasyként ismert rendszer tökéletesen működött, így eszünk ágában sincs lecserélni.

J.V: Az a nagy szerencse ebben az egészben, hogy aki nem ismeri, annak is az első pillanattól kezdve egyértelmű a küldetések levezetése, mindenféle magyarázat nélkül, így már csak ezért is maradunk ennél a megoldásnál. Persze az illusztrációk is sokat dobtak a hangulaton, sikerült az eredetileg is megcélzott lovagregényes, képeskönyves stílust megteremteni – és mivel a grafikusgárda ugyanaz maradt, a játékosok most is valami nagyon hasonlóra számíthatnak.

Ha már grafika – személyes kedvencem volt a négy évszakos játékmenet, főleg a tavasz-nyár-ősz-tél körforgás megjelenítése, így nagyon remélem, az megmarad...

P.Z.: Igen, megmarad, sőt, egy kicsit tovább finomítunk majd egyes elemeket, „közelebb is megyünk" a játéktérhez, mert szükségünk volt a nagyobb területre, viszont így mindenképpen részletesebb látvány kell majd. Nagyjából ugyanez igaz a csataterekre – ott ugyan az alapterület nem nő majd, hiszen már az első részben is hatalmas helyet kellett bejátszani, azonban a különböző időjárási hatásokon sokat dolgozunk, hiszen az ilyen játékoknál nagyon fontosak a jól kidolgozott atmoszférikus effektek, ráadásul ezek nemcsak a vizualitás miatt kerülnek be, hanem stratégiai fontosságuk is van.

Végül csak eljutottunk ide is – nem is kérdezek konkrétumot, csak annyit, mi minden változik a csatamezőn?

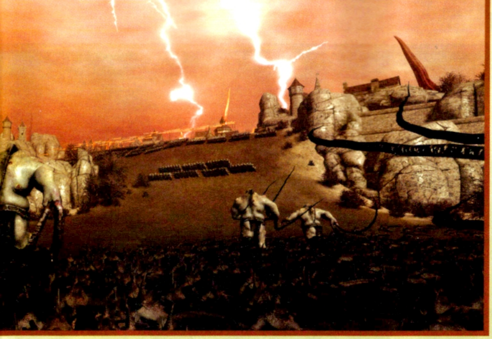
P.Z.: Grafikai szempontból talán az a legnagyobb változás, hogy nemcsak megemeltük (megdupláztuk, esetenként megtripláztuk) a képernyőn szereplő egységek maximális létszámát, de ráadásul az első résztől gyökeresen eltérően immár nem a humanoid formájú lények lesznek többségben, plusz megjelennek a repülni is képes lények, sőt, a méretbeli különbségek is jobban érvényesülnek majd, ahogy sorra jönnek elő a felébredt mágikus szörnyek. Elég nehéz kiegyensúlyozott módon összeereszteni ennyiféle szerzetet mondjuk egy humánok alkotta sereggel, így a tradicionális kő-papír-olló módszer már nem működhet. A megoldás az, hogy különböző szerepköröket osztunk ki az egységeknek, így

Varázslók

JUHÁSZ VIKTOR
A jól hangzó Lead Content Designer feladatkör betöltője már az első rész elkészültében is vastagon benne volt, az ő feladata, hogy tartalommal töltse meg a játékot. Korábban játéklokalizációval és -teszteléssel foglalkozott.

NYULÁSZI ZSOLT
Az ember, akit nem kell bemutatni: számos játékipari szerepkör mellett a szerepjátékos körökben is alkotott már nagyot: a MAGUS és a Codex mára alapművek. A Neocore-nál a kreatívigazgatói szék az övé, és fontos dizájneri döntéseket kell meghoznia.

POZSONYI ZOLTÁN
Fantasy, sci-fi regények és szerepjáték könyvek kiadását egyengette, mielőtt a számítógépes játékok felé fordult volna. Alapító tagja a NeocoreGames stúdiónak és a kezdeti időktől felügyeli a Neocore-játékok elkészültét. Leginkább a design és a grafikai munkálatokra koncentrálva.



megmarad a taktikusság, és nem válik az egész esztelen rombolássá. A mágia miatt még jobban oda kell figyelnünk majd arra, hogy – a kritikákban sokszor olvasott váddal ellentétben – a King Arthur nem a Total War: sokkal lazább szerkezetű csapatokkal kell tervezni, hogy egy-egy becsapódó varázslat ne pusztítson el mindenkit a környéken. Ehhez kapcsolódóan szinte az alapoktól írtuk újra az egység- és csapatszintű útkeresést, és persze a közelharci animációk sem maradtak ugyanazok.

Ny. Zs.: Nekem az első rész csatáival az volt a legnagyobb bajom, hogy ha egyszer kidolgoztál egy nyerő taktikát (mondjuk összeállítottál valami ütős hőskombinációt), az onnantól fogva mindig működött, a gépnek nem volt rá válasza. Azzal, hogy most kicsit átrendezzük a mágia jellemzőit, ez megszűnik: el kell ugyan döntened, hogy a támadó, vagy a védekező varázslatokra gyúrsz rá jobban, de ha túlságosan az egyik irányba mész el, megeshet, hogy összefutsz egy olyan ellenféllel, aki ellen nem működnek a szélsőségek. Persze a hősök most is erősek lesznek, a varázslatok most is befolyásolják vagy akár el is döntik az egyes csatákat, de többé nem működik az, hogy a harc elején leparkolod a lovasokat meg az íjászokat az erdőben, és a feltápolt hőskülönítménnyel végigirtod az ellenséget.

Fontos, de talán erősen kiaknázatlan lehetőség volt az első részben a győzelmi pontok rendszere, amiben a csatatér stratégiai fontosságú helyszíneit elfoglalva nyerhettünk ütközetet. Ez marad?

P.Z.: Igen, marad, és nem, eltűnik. Az eredeti rendszer, amire az olvasók talán csak mint a képernyő tetején megjelenő csíkra emlékeznek, eltűnik, viszont a fontos helyszínek, illetve az általuk adott előnyök megmaradnak.

Ny.Zs.: Az új változat jobb lesz: az elfoglalt pontok (amik amúgy látványosabbak is lesznek) mostantól sokkal nagyobb előnyt adnak az őket birtokló csapatnak, ráadásul a támadó bónuszokat – az első résztől eltérően – az egész csatamezőn felhasználhatja a játékos. Ha például egy elfoglalt temetőben villámvarázslatot kapsz, akkor azt használhatod két kilométerrel odébb, a harc sűrűjében is, vagyis egyrészt nagyon megéri majd küzdeni ezekért az extrákért, másrészt nagyon nem éri majd meg otthagyni őket az ellenségnek.

Az első részhez képest hogy alakul az egységek sorsa? Lesznek újak, vagy jobbára a régi ismerősökre kell számítanunk?

P.Z.: A King Arthurban nagyjából hetven-nyolcvan különböző egység szerepelt, plusz a hősök, úgy száznegyven különböző grafikai modellt kellett építenünk. A játékos által elérhető unitok szinte teljes létszámukban megújulnak, és persze az ellenség oldalán sem csak az Arthur 1-es csapatok lesznek majd – egyelőre nem tudom pontosan megmondani, de a gyártás forgatókönyve szerint 70-80 teljesen új modell készül, persze ez nem azt jelenti, hogy ennyivel több lesz, hiszen akad majd olyan típus, aki teljesen kiesik.

A meglehetősen sokfelé ágazó első részben alaposan elláttatok minket, játékosokat feladatokkal – szerepjáték, harci és gazdasági stratégia, ráadásul egyik sem állt meg a felület karcolgatásánál, és ezt több helyen a fejetekre is olvasták. Terveztek valami változtatást ezen a téren?

Ny.Zs.: A hasonló játékokban általában lehetőséged van arra, hogy amivel nem akarsz foglalkozni egy ilyen sokrétű szimulációban, azt rábízhatod a gépre – persze az eredmény sokkal rosszabb lesz, mint ha te adnál ki minden parancsot. Illetve nehéz dolog jól belőni az MI-t, mert ha mindent jobban csinál, mint te, akkor mindent rábízol, ha mindent csak egy kicsit jobban csinál, mint te, akkor már kell egy perfekcionista beállítottság ahhoz, hogy mindent a kezedben tarts. Szerintem az a helyes, ha minden egyes feladatot a játékban vonzóvá és szórakoztatóvá teszünk, ahelyett hogy egy ügyesen súlyozott gépi intelligenciát adunk a játékos mellé.

P.Z.: Hát igen, ez egyelőre az egyik legnagyobb darázsfészek, rengeteget vitatkozunk, szerencsére még elég sok időnk van arra, hogy a részleteket kidolgozzuk. Az biztos, hogy lesz valami segítség azoknak, akik a három fő szál (a szerepjáték, a gazdasági menedzsment és a csaták) közül egyet annyira nem szeretnek, de hogy pontosan mi lesz, az még alakul. A fő cél, hogy a játékos közösség által elfogadott elemeket tökéletesre csiszoljuk, illetve kerekítsünk picit azokon a részeken, ahol gondok voltak, de az biztos, hogy teljesen eltűnni nem fog egy lényeges elem sem. A gazdaság szimulációját nehéz volt átlátni az első részben, így most például arra törekszünk, hogy egy jóval könnyebben befolyásolható rendszer legyen, ne pedig áttételesen manipulálható, egymástól függetlennek tűnő részletek (a hős, a hős varázstárgyai, a hős felesége, a hős feleségének varázstárgyai, és így tovább) összessége.

A FŐ CÉL, HOGY A JÁTÉKOS KÖZÖSSÉG ÁLTAL ELFOGADOTT ELEMEKET TÖKÉLETESRE CSISZOLJUK

Az első rész igazi hardcore PC-s cím volt, ennek ellenére meglepően sokan támadták az összetettség, a nehézségi szint, a kezelés bonyolultsága és a meredek tanulási görbe miatt. Nem gondoljátok, hogy talán jobban megérné nyitni az alkalmi játékosok felé?

P.Z.: Ahogy mondtuk korábban, mindenképp tanulunk a történtekből, ezért is figyelünk majd jobban az oktatómód elkészítése közben. Nagyon fura helyzetben vagyunk, mert ugyan az eddigi játékaink vásárlói jobbára a keményvonalas stratégák közül kerülnek ki, és a Paradox mint kiadó is jellemzően a hardcore PC-seket célozza, közben azért azt is tudjuk, hogy a témaválasztás, illetve a grafikai és játékmeneti körítés vonzó lehet a casual játékosok számára is, fontos tehát rájuk is felkészülni.

Ny.Zs.: Manapság mindenki próbál nyitni a casual réteg felé – velünk is ez a helyzet, de azért ez korántsem jelenti azt, hogy mindenáron meg akarjuk nyerni őket.

NOÉ SÜLLYEDŐ BÁRKÁJA

BRINK™ BÉTATESZT

[ÍRTA BP] **Túlburjánzó konzolos eladási adatok ide, elharapódzó szoftverkalózkodás oda – minden ésszerűség ellenére akadnak még tökös legények a gáton, akik kitartanak amellett, hogy a PC mint játékplatform igenis számottevő tényező napjainkban is.**

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Splash Damage

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 05. 20.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

CoD: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

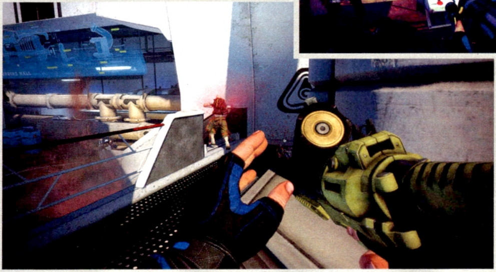
Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

Ők az angliai székhelyű Splash Damage, akik rajongókból, modderekből és hardcore játékosokból lett szoftverfejlesztők, és a Quake, valamint a Wolfenstein franchise-ok után végre teljesen saját ötleteiken alapuló játékukat mutatták be a PC Guru stábjának. Egy február végi londoni Bethesda rendezvényen (ahová a szitáló eső elől menekültünk) néztünk farkasszemet a Brink összes létező vezető beosztású fejlesztőjével. A terítéken a már majdhogynem végleges változat, mi pedig abban a kegyben részesültünk, hogy szinte bármit kipróbálhattunk és megnézhettünk.

ARC

A történet szerint a 2025 körüli időkben kezdődik egy úgynevezett megújulási folyamat a bolygónkon, amikor is a tudósok egy csoportja egy önfenntartó ökoszisztéma kidolgozásába kezd. Ez az úszó sziget, mely 5000 fő ellátására képes, környezetkímélő, és minden szükséges energiát saját maga állít elő. A kicsit a Mirror's Edge steril világára emlékeztető, vegytiszta miniállam a nem várt globális felmelegedés hatására vonzani kezdi a kontinensekről a különböző bevándorlókat. A tízszeres túlnépesedés hatására a sziget állapota annyira lepusztul, hogy eluralkodik a káosz és az erőszak. 20 év elteltével eredeti célját elveszítve a Bárka névre hallgató vízi létesítmény süllyedni kezd. A játékban alakított két szemben álló fél a Felkelők (Resistance) és a Biztonságiak (Security) lesznek, azzal a céllal, hogy megvédjék (Save the Arc), illetve megmentsék az úszó szigetet (Escape the Arc). Ezt mindkét oldal 8-8 küldetésen belül tudja megoldani, amit további két „mi lett volna ha" extra küldetés zár.

Pörgés, tervezés, siker – mindez csak pillanatok kérdése a Brink forgatagában



Bajban lennénk, ha azt kellene meghatároznunk, hogy pontosan melyik részét sikerült kiveséznünk a Brinknek, hiszen a multiplayert és a single playert egy olyan egyedi technikával és megvalósítással próbálja meg ötvözni, amire még a stúdióalapító tudomása szerint sem volt példa a játéktörténelemben. A Brink ugyanis nem rendelkezik szigorú értelemben vett egyszemélyes kampánnyal, vagy akár többszemélyes játékmódokkal: a kettőt úgy mossa össze, hogy azt bármilyen játékos bárhonnan képes legyen élvezni. Legyél akár egyedül, internetkapcsolat nélkül – ugyanazt a játékot fogod játszani, mint ha 7 másik társaddal két csapatra osztva egymást aprítanátok a csatamezőn. A koncepciót idegenkedve fogadók elég, ha csak arra gondolnak, hogy nem kell hosszú percekig ásítozni a Lobby vagy Matchmaking képernyői előtt, a küldetésekbe való ki/be szállás ugyanis azonnali és folyamatos (a fel nem töltött helyeket pedig a mesterséges intelligencia veszi át). Hogy pedig ne legyenek unalmasak még a legsablonosabb küldetések sem: többfajta opcionális feladat közül is választhatunk – akár menet közben is.

A skálázhatóság jegyében nemcsak a karakterek megjelenítése, de tulajdonságaik és fegyvereik is szinte teljesen egyedire szabhatók. A 4 alaptípus (Soldier, Operative, Engineer, Medic) mindegyike rendelkezik egy különleges, csak rá jellemző képességgel (a lövész például végtelen számú tölténytárral, a szanitéc folyamatosan regenerálódó életerővel, a mérnök aknákkal és mobil gépágyúval, az operátor pedig álcázással tud segíteni saját magán, és persze a csapaton). Ezenfelül további képességek vásárolhatók (minden lépésünk tapasztalati pontot ér, minél eredményesebben segítjük a csapatot, annál nagyobb mértékben részesülhetünk a később megvásárolható ellátásból). A karakterosztályunkat ráadásul akár küldetés közben is bármikor igény szerint módosíthatjuk – ehhez csak a legközelebbi elfoglalt parancsnoki állást kell felkeresnünk (ezek a pontok szolgálnak majd elhalálozás esetén az újjászületésre is, de itt fogjuk tudni lecserélni a fegyvereinket is). A játékosok egyszerre két lőfegyvert tarthatnak maguknál, de speciális gránátokkal, illetve utánpótlással tudják támogatni a csapatot vészhelyzetben is (és természetesen ezek is bármikor lecserélhetők egy közeli Commander Postnál).

SMART

A mozaikszó a parkour-elemekkel tarkított mozgásszabadságra utal: a játékban szereplő helyszínek ugyanis több irányból is megközelíthetők és bevehetők. Hogy ne kelljen különböző gombokkal bíbelődni: a guggolás, a csúszás, a fedezékbe húzódás vagy a felkapaszkodás mindössze egyetlen gomb lenyomásával érhető el, így egyrészt egyszerűbb, másrészt sokkal gördülékenyebb a pályán való haladás (a játék dinamizmusából fakadóan így is, úgy is folyamatosan mozgásban leszünk).

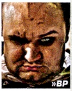
A fő célkitűzéseink mellett természetesen egyéb tevékenységekkel is leköthetjük figyelmünket – például számtalan mellék-tevékenységet is bevállalhatunk egy adott küldetéssorozatban (védj meg egy pontot, törj be egy raktárba, lopj el egy értékes tárgyat stb.) Ehhez csak nyomva kell tartanunk azt a dedikált gombot, amivel felugrik a kiválasztó menü, így kívánság szerint rábökhetünk, hogy milyen extra jutalompontokat óhajtunk begyűjteni a találékonyságunkért (minden feladatot egy adott időkorlát alatt kell teljesítenünk, különben az ellenfél részesül az XP pontokból). Azért is érdemes a legtöbbet kihozni magunkból, mert a fegyverek és fejlesztések közül jó pár csak akkor lesz elérhető, ha teljesítettünk néhány ilyen, előre deklarált feladatot.

VIVA LA RESISTANCE!

A délutáni szeánszunk után szinte kizárólag pozitív érzésekkel távoztam – manapság sajnos már igencsak ritkaságszámba megy, hogy ennyire piszkosul élvezni tudjam még akár az akciójátékokat is. Egy erőteljes, agresszív, ugyanakkor remekül játszható, jól átgondolt, gondosan összerakott, pörgős játékmenettel bíró FPS a Brink. Az élethűséget a rajzfilmekkel ötvöző bámulatos látványvilágával már akkor beteltem, amikor még csak a karaktergenerálással bíbelődtem a főmenüben, és ez csak fokozódott, amikor csapattársaimmal együtt belevetettük magunkat az akció sűrűjébe. A jól felépített és egyszerűsített gombkiosztásnak köszönhetően hamar rááll az ember keze, hogy krízishelyzetben is pontosan és hatékonyan tudjon célozni, illetve folyamatosan szem előtt legyenek a legfontosabb céljaink. Egyedüli hátrányként a kissé rövidnek tűnő kampánymódot tudnám felhozni, hiszen ha egyedül áll neki az ember, akkor szinte egy kövér nap alatt végig lehet rohanni a küldetéseken, és utána már nem sok kihívás marad a játékban (persze a többjátékos módoknál nincs ilyen probléma, hiszen akár a kooperatív, akár a különálló multi többheti szórakozásra nyújt garanciát). Régóta készül, de megérte rá várni – a Brink az idei év egyik nagy meglepetése lesz, ha megjelenik végre!

www.pcguru.hu/1676

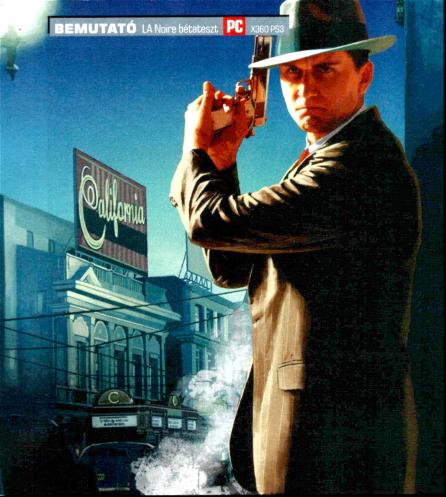
» Egy tökéletes világban már tavaly megjelent volna a Brink, de nekünk az is jó, ha a világ nem, csak ez a játék lesz tökéletes.



»BP

PRO
Hátborzongatóan meseszerű, ellenben mégis brutális grafikai látványvilág, igazi pörgő akcióorgia.

KONTRA
Félő hogy a kampánymód egy kicsit rövid lesz.



L.A. NOIRE™ BÉTATESZT

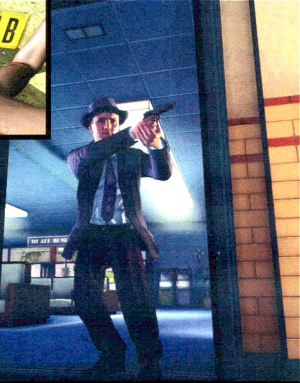
[ÍRTA BP]

Cole Phelps közrendőr szolgálati anyagaiból, titkos feljegyzéseiből és legbensőbb gondolataiból szemezgetünk a Rockstar Games májusban megjelenő, forradalmian új technológiával készülő akció-kalandjáték hibridjének kapcsán. Londonban jártunk, hogy személyesen éljük át a 40-es évek nyomasztó bűneseteit.

Járőrszolgálat. Külön világ a köteléken belül. A piszkos munka minden esetben ránk hárult, persze a babérokat már a nyomozók aratták le. Ha egy ügyet hatáskörödön kívül helyeztek, ildomosabb volt nem bolygatni a feljebbvalóidat, mert könnyen megüthetted a bokád. Na nem mintha ez bármikor is zavart volna abban, hogy a lehető legalaposabban végezzem a munkámat – főleg mióta az őrsön a felületesség és a korrupció is gyakran látott vendég volt. Természetesen ez sosem tetszett a karrierjüket, családjukat vagy megélhetésüket féltő társaimnak – persze hamar beláttam, hogy nem feszíthetem a húrt a végtelenségig. Abban azonban még ők sem tudtak megakadályozni, hogy az intuícióimra hallgatva ne elégedjek meg egy tárgyi bizonyíték begyűjtésével, hanem utánanézzek annak, kihez is tartozik egy regisztrált lőfegyver, ezzel leleplezve a gyilkossági ak öreg rókáját, Floyd Rose-t, akit kétes szálak fűztek néhány pitiáner bűnözőhöz. Így kerültem a kapitány látókörébe, kisvártatva ki is nevezett Floyd helyére, társamul pedig annak zsémbes kollégáját és cimboráját, Rusty Gallowayt kaptam.

A SELYEMHARISNYA-ÜGY

Minden egy belvárosi étteremben tartott rövid eligazítást követően kezdődött. Donnelly kapitány egy fiatal, spanyol



származású áldozathoz vezényelt bennünket, ahol a halottkém, Malcolm Carruthers gondterhelten ráncos homlokából ítélve már sejthető volt, hogy ez a helyszínelés sem lesz sétagalopp. A látvány hátborzongató volt: szegény lány anyaszült meztelenül hevert egy sikátorban, karjain, nyakán és egész testén erőszakos dulakodásra utaló sebesülések, véraláfutások és vágások éktelenkedtek. Az elkövetési mód kísértetiesen emlékeztetett az elmúlt hónapok hasonló eseteire… Csak nem a híres Fekete Dália csapott le újra?! Még jó, hogy nálam volt a jegyzetfüzetem, így minden apró rezdülést és észrevételt azonnal rögzíthettem – ez a későbbiekben különösen hasznosnak bizonyult a kihallgatásoknál és a bizonyítási eljárásnál. A kollégák által biztosított terepen bármelyik szemetesben, illetve kapualjban meghúzódhat egy árulkodó nyom vagy bizonyíték – így nem maradt más választásom, mint alaposan szemügyre venni a helyszínt. A körültekintő átfésülést siker koronázta: sikerült szert tennem az áldozat birtokában álló nyakláncra, egy csurom véres selyemharisnyára, és néhány olyan jelre, mely arra engedett következtetni, hogy a gyilkos szándékosan szórta el őket a területen.

Az áldozat bal tenyerében egy cetlire lettem figyelmes. Óvatosan kiemeltem a félbe tépett könyvtári jegyet a kezéből, melyből megtudtam, hogy a lányt Antonia Maldonaldónak hívták, és 21 éves volt. A lakcímet is tartalmazó papírlap másik felét viszont hiába keresték a nyombiztosítók. Az áldozat vérével még a sikátor végében álló épület tűzlétrája is össze volt mocskolva, így egy hirtelen ötlettől

ADATOK

KIADÓ
Rockstar

FEJLESZTŐ
Team Bondi

MŰFAJ
Detektív-thriller

MEGJELENÉS
2011. 05. 20.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Heavy Rain
2010 (SONY CE)

vezérelve felhúztam magam a tetőtérbe. Mint kiderült, megérzésem nem csalt meg: a hölgy további értékei és retikülje is a tetőn árválkodtak, benne a lakcímet tartalmazó könyvtári jegy másik felével. Mivel sok hasznos tennivalónk már a helyszínen nem akadt, Galloway-jel kocsiba pattantunk, hogy felkeressük a lány apartmanját.

Mrs. Lapenti, a házinéni szinte sokkos állapotba került, mikor kiderült, hogy bérlőjét az éjjel brutálisan meggyilkolták. Amíg az öregasszony összeszedte gondolatait, társammal átnéztük Antonia szobáját. A holmijai között mindössze egyetlen igazán értékesnek mondható leletre bukkantunk: egy házasságfelbontási kérelemre – az esetleges indítékok és gyanúsítottak köre immáron kibővült a féltékenységgel, no meg a férjjel is. Annál is inkább, mivel Mrs. Lapentit újból kihallgatva az is kiderült: a pár már hónapok óta rossz viszonyban volt egymással (rafinált vén csataló, ha nem vetem fel neki a szobában talált papírokat, talán meg sem említi az esetet…) Nekünk sem kellett több, már úton is voltunk Angel Maldonaldo felé. Az érkezésünket nem éppen kitörő lelkesedéssel fogadó házigazda öccsével karöltve puszta kézzel rontott ránk, így egy kis ökölharc után megbilincselve vezette el őket az időközben kiérkező erősítés. Galloway és én átkutattuk a lakást: véres ing lógott a fogason, egy helyi lokál gyufásdoboza hevert az asztalon, és a konyhában a zöldségpiacról származó ládában alkoholos italok lapultak. A szomszédokat kikérdezve egyikük még látta is a keresett személyt tegnap éjjel.

Mielőtt ellenőrizhettük volna az El Dorado, vagy a Just Pricked Fruit Market szálat, a kapitány rádión a központba rendelt bennünket. Mint kiderült: újabb rejtélyes idézet érkezett a Fekete Dália gyilkostól. Ez is csak egyike volt azoknak a véget nem érő leveleknek, melyekkel az ismeretlen csak borsot tört a teljes őrs és a sajtó orra alá, s melyek azt bizonyították, hogy a sorozatgyilkos még mindig szabadlábon ólálkodik. Galloway meg én ezután kihallgattuk Maldonaldót, aki a bizonyítékok hatására megtört, és elárulta, hogy ugyan tényleg találkozott a feleségével, de soha nem lett volna képes ártani neki (a véres trikó pedig a testvéréé). Állítása szerint egy idegen férfin vesztek össze, s mikor Antonia elrohant tőle, már egy sötét színű Ford kupé várt a nőre a ház előtt. Onnan azonban elváltak útjaik, és nem látták többé egymást. Állítását ellenőrizendő a járőrkocsiba pattantunk, hogy elfurikázzunk a lakásán talált gyufásdobozon szereplő El Dorado bárba.

A csapos megerősíti Maldonaldo történetét: a lány tényleg itt járt, ráadásul olyannyira izgatott volt, hogy le is húzott néhány kupicát az indulás előtt. Mr. Aguilar azt javasolta neki, hogy hívjon taxit a szemközti gyümölcspiacon lévő telefonról. Átpillantva az utca túloldalára, a Just Pricked Fruit Market neve már ismerősen csengett, így nem került semmibe átballagunk az úttesten, hogy kifaggassuk Clem Feeneyt, a tulajdonost. Mr. Feeney segítőkésznek tűnt ugyan, de ő is csak ugyanarra a barna színű Fordra tudott hivatkozni, mint Maldonaldo. Már majdnem lemondtunk az ügyről, amikor Galloway rálelt arra a titkos szeszraktárra, ahol Feeney személyes holmijai között Antonia néhány kegytárgya is rejtőzött. Mire felelősségre vonhattuk volna a bajkeverőt: az már árkon-bokron túl volt, így egy rövid autós üldözés során kellett kilőnünk a kerekét, hogy megállítsuk a tettest. Bár én még továbbra sem bízom benne, hogy a Fekete Dáliát kaptuk el…

SOCIAL CLUB

A GTA IV-ben indult Social Club a Rockstar játékrajongóinak belső közösségi oldala, amit az L.A. Noire is alkalmaz – számtalan statisztika lesz majd a tetteinkről, Los Angeles 69 híres látnivalójáról, és a városban elrejtett 20 rendőrjelvényről is. A fejlesztők a nehézségi fokozat kiváltására is ezt a rendszert hívják segítségül akkor, amikor az Intuíciós Pontokat gyűjtve arra vagyunk kíváncsiak, hogy egy-egy gyanúsított válaszát a többi játékos a világhálón milyen arányban találta igaznak, hamisnak, vagy mivel érveltek ellene…

www.pcguru.hu/244

» Hihetetlen, hogy a papíron lehetetlennek tűnő mimikaalapú nyomozás működik, de a saját szememmel láttam – és iszonyatosan élveztem!

»BP

PRO
Élethűségből jeles, valódi színészi játékkal kecsegtető izgalmas detektív-thriller!

KONTRA
Helyenként borzasztóan körülményes, és lassú a nyomozás.

A meglepetésszerűen bejelentett, modern környezetben játszódó Call of Juarez: The Cartel (a sorozat eddigi epizódjai leginkább egyedi hangvételben előadott a XIX. századi vadnyugati kincsvadászatról szóltak) olyannyira váratlanul érte még magát a kiadót is, hogy a sebtében összekészített prezentációról mindösszesen csak az azt megelőző napon értesített bennünket. Persze az ilyen invitálást mindig szívesen fogadjunk, így nem volt kérdés, hogy nyakunkba kapjuk a londoni városi forgatagot – annál is inkább, mivel egyedülálló lehetőséget kaptunk, hogy a kelet-európai régióból elsőként és egyedül számolhassunk be nektek a legújabb Call of Juarez játék fejlesztéséről. A vigalmi negyedben megbúvó, előkelően decens épület eredetileg szamaritánus kórházként szolgált az előző évszázadokban, azonban jó pár évvel ezelőtt elit klubhelyiséget faragott belőle két veterán figura: Paul Allen, a Microsoft és David A. Stuart, a legendás Eurythmix egyik alapítója. Ebben az épületben került megrendezésre az a vetítéssel egybekötött prezentáció, ahol a Techland kiválóságai, a játék producere és direktora személyesen asszisztált a megjelent csekély létszámú illusztris újságírógárdának. Bár eleinte furcsa érzés volt a modern Call of Juarez, azért pár perc alatt sikerült beleszokni.

ANGYALOK VÁROSA

A Grand Canyon lélegzetelállító látképe tárulkozik fel előttünk – ahogyan a kamera végigpásztáz a természet hatalmas, gyönyörű és érintetlen tájain. Szinte izzik a levegő, érezni a poros vadnyugat szellemét. Milyen kár, hogy az egész csak ámítás – egy sztrádamenti hirdetőtáblát bámulunk épp, amint a kamera távolodik a napos kanyonból, és feltárul előttünk napjaink betondzsungele, a Los Angeles-i zajos forgatag. Ezzel a kikacsintással próbál rávezetni minket a lengyel Techland csapata arra, hogy bár a szcenárió és a környezet megváltozott, a vadnyugati érzés azért még mélyen ott honol a lelkükben. Annál is inkább,

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Techland**
MŰFAJ **FPS**
MEGJELENÉS **2011. nyár**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **65%**

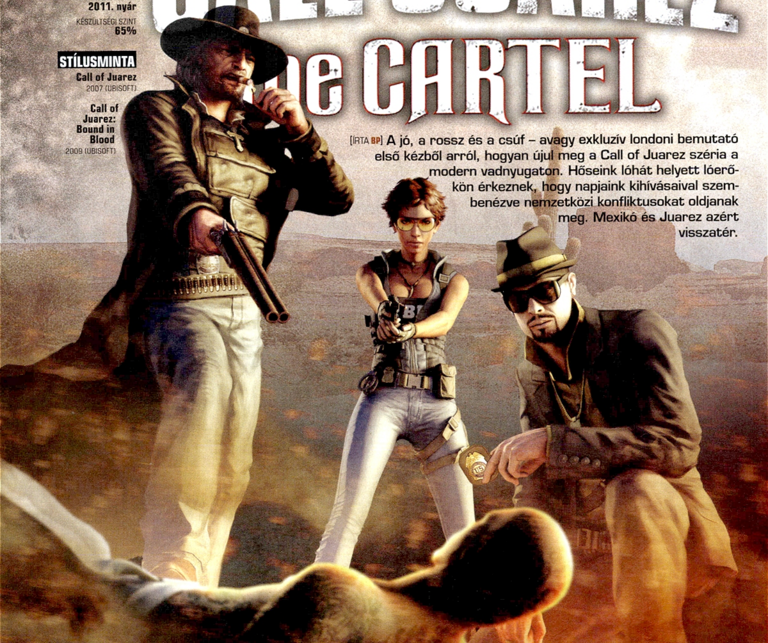
STÍLUSMINTA

Call of Juarez 2007 (UBISOFT)

Call of Juarez: Bound in Blood 2009 (UBISOFT)

CALL OF JUAREZ The CARTEL

[ÍRTA BP] **A jó, a rossz és a csúf – avagy exkluzív londoni bemutató első kézből arról, hogyan újul meg a Call of Juarez széria a modern vadnyugaton. Hőseink lóhát helyett lóerőkön érkeznek, hogy napjaink kihívásaival szembenézve nemzetközi konfliktusokat oldjanak meg. Mexikó és Juarez azért visszatér.**



Bár a hatlövetű már a múlté, bőven akad majd mivel és mire lőni...

mivel számításaik szerint a Call of Juarez értékeit adó elemek nem változnak: hiába helyezték a történetet napjaink kaliforniai környezetébe, a helyszínek, a karakterek, a szabadság érzete és a sötét, nyomasztó jövőkép továbbra is fenn tudja tartani azt az érdeklődést, amit az eddigi részek nívós tartalmával vívtak ki maguknak. A történetért egyébiránt a sorozat előző részein is dolgozó alkotópáros, Pawel Selinger és Haris Orkin felelős.

A The Cartel koncepciója szerint ismeretlen terrorszervezet által elkövetett bombatámadás éri az amerikai szövetségi nyomozóhivatal egyik épületét. A nyomozás szálai egészen magas körökig, az amerikai közigazgatásig vezetnek. Minthogy a merénylettel szorosan összefüggésbe hozható a mexikói drogkartell, és az amerikai szervek kapcsolatára különösen kényes speciális ügyosztály a nyomozásban érintett egyik szervben sem bízik meg százszázalékosan, a játékban szereplő 3 testület (DEA, FBI, LAPD) mindegyike ad egy irányítható karaktert a játékos számára. Így együttes erővel, mégis bármelyik karaktert választva hozzáláthatunk a szövevényes ügy felgöngyölítéséhez (az egyes szereplők eltérő tulajdonságaik mellett saját motivációjuk okán természetesen más és más eseményekkel és végkicsengéssel szembesülnek majd a játék során).

Tarantino is kedveli a képen látható mexikói felállást: mindenki mindenkit céloz – igazi patthelyzet, sok jó nem sülhet ki a dologból

A három szereplő nemcsak a kooperatív játékmódhoz jön jól, de három különböző szempontot és történetet is jelent

BUMM A FEJBE!

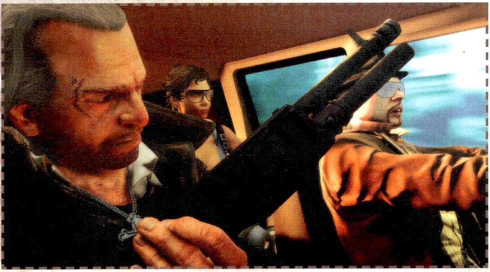
A bemutató misszió egy környékbeli pitiáner bűnöző kihallgatásával indul: triónk a szolgálati furgonnal a helyszínre érkezve azonnal rárúgja az ajtót az éppen földöntúli örömöket élvező banditára. A terv kettős: amíg társaink a nyomozás szempontjából releváns Jesus nevű alvilági bűnözőről faggatják, nekünk be kell poloskáznunk az apartmant. Mivel emberünk nem adja olyan könnyen magát, dolgunk végeztével nincs is más hátra, mint hogy a járőrautónkba visszahúzódva figyeljük a további eseményeket. A tag távozásunk után természetesen azonnal felhívja Jesust, és amilyen szerencsétlen, még el is vezet minket hozzá. Így az FPS nézet után máris betekintést kapunk a The Cartel másik nagy újításába: a járművezetésbe (sőt, a későbbiek során akár autós üldözésekbe is – bízzunk abban, hogy ez a szemléletváltás nem úgy sikerül majd, mint a Driver-sorozat gyalogos részei). Egyelőre azonban elég ha csak észrevétlenül meghúzódunk a követendő jármű árnyékában – főképp, mivel így módunk nyílik bebarangolni Los Angeles gettókörnyékeit is (az utcák kidolgozottsága hihetetlenül aprólékos és látványos – a neonlámpáktól kezdve a széméttel telített sikátorokon át az egymással harcban álló bandaháborúkig szinte minden felfedezhető lesz a játékban). Nem győzünk hálát adni az égnek, hogy az erőszak alkalmazása, az obszcén szövegek és a pikánsan erotikus tartalom szavatolja, hogy a játék szigorúan nagykorú játékosoknak készüljön, ennek a korcsoportnak megfelelő részletességgel.

A nyomok a helyi Eldorado bárba vezetnek, ahol (a kidobókkal nézeteltérésbe keveredve) egy újabb, eddig nem látott feature, az ökölharc mutatkozik be. Hogy elkerüljük a feltűnést, gyorsan és hatékonyan ártalmatlaníthatjuk az ajtónállókat, majd észrevétlenül elvegyülünk az impresszív, több száz fős tömegben (nesze neked Assassin's Creed). A partyzenére őrjöngő sokadalom hangulati ábrázolása fenomenális. A hangmérnök és a látványtervező remek munkát végzett, így mi kettőzött erővel kell hogy keresztülverekedjük magunkat a magába feledkezett hallgatóságon: ha valaki próbált már sörhöz jutni egy igazán nagy koncert közepén, az tudja, miről beszélek. Kisvártatva megtaláljuk a keresett kiskirályt, Jesust – ám az ilyenkor szokásos kísérete természetesen megakadályozza, hogy a jogait felolvasva bilincset kattintsunk a csuklójára, és ezzel békésen begyűjtsük őt – éktelen lövöldözés veszi kezdetét. A minimális civil áldozatokkal kapcsolatban a rendszer engedékenyebb, valószínűsíthetően azonban

KIM EVANS (FBI)

A csábos kinézetű Kim lesz a „gyengébbik nem" a csapatban, bár az élet már kiskorában megedzette (bandaháborúk, utcai lövöldözések, rossz környék), így nem kell féltenünk a fegyverharcokban sem. A törvényt és a paragrafusokat betűről betűre betartja, szerinte csak így különböztethető meg a bűnöző a rendfenntartó erőktől (ezáltal ő lesz a csapat lelkiismerete). Ambíciói határtalanok, azért szolgál a testületben, hogy feljebbvalói észrevegyék és előléptessék.

Ne tévesszen meg senkit a kócos haj és az ártatlan külső – a The Cartelben a lányok is durván játszanak



Az apokalipszis modern lovasai: Kim, Ben, Eddie és a SPAS 12 automata sörétes puska

a Modern Warfare 2 óta érkezett hangos felháborodásra válaszul az ártatlanok vég nélküli mészárlása a küldetés azonnali befejezéséhez vezethet. Így tehát mindig figyelnünk kell arra, hogy tűzharc esetén lehetőség szerint csak a bűnözőkre célozzunk.

Az előző részekben bevetett Element of Surprise, vagyis a Techland sajátos Bullet Time rendszere ezúttal is visszatér (amit akár kooperatív módban is bevethetünk majd), így a következő percekben egyfajta technoszimfónia részesei lehetünk: gyönyörűen lassított felvételeken a táncparkettre hulló banditák, temérdek töltényhüvely, illetve az ezeket eredményező torkolattüzek és villódzó fények váltogatják egymást. Sajnos Jesusnak sikerül megszöknie a hátsó kijáraton keresztül, így az üldözés a parkolóban folytatódik tovább. Az összesen 30 darab fegyvert tartalmazó arzenálból egyszerre csak limitált mennyiségű lehet nálunk, azonban bármikor felvehetjük akár az ellenfél által elhullajtott példányokat is. A környezet bizonyos fokig rombolható és pusztítható, így a járművek és egyéb puha dolgok mögé fedezékbe húzódó haramiákat is könnyedén kifüstölhetjük, ha rájuk robbantjuk az egész kócerájt (ennyit arról, hogy oda kell figyelnünk a civilekre).

Az elsőre a kilencvenes évek filmjeit karikírozó képi világ és alapötlet valójában jól átgondolt és működő dizájnt rejteget

HÁRMAN PÁRBAN

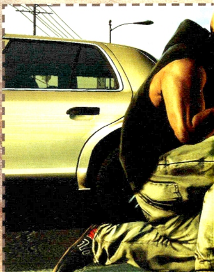
A modern idők hívószavára hallgatva a Call of Juarez: The Cartel is tartalmaz majd kooperatív és többjátékos elemeket – sajnos ez utóbbiról azonban semmilyen konkrétumot nem voltak hajlandóak elárulni nekünk a rendezvényen. Úgy tűnik, még fejlesztenünk kell a jó zsaru, rossz zsaru technikánkat is, mert csupán annyit sikerült kiszednünk Blazej Krakowiak projektkoordinátorból, hogy versenyképes, teljes értékű multimódok kapnak helyet a programban – de nyilván ezt mondja, az elég furán venné ki magát, hogy „hát, csinálunk valamit, de igazából nem lesz olyan jó".

A kooperatív módról viszont sikerült kiderítenünk, hogy a szóló kampány részét képezi majd, így a három főhős függvényében akár egyszerre hárman is harcolhatunk a mexikói alvilág ellen. Ennek legegyszerűbb szemléltetésére az előző küldetés záróakkordja hozható fel tökéletes példaként: a forgalmas belvárosi autópályán az egyik játékosnak a vezetőülésben lavírozva kellett kikerülnie a forgalmi akadályokat, míg a többiek az ablakon kihajolva lőhették szitává az üldözött járművet. Játékosbarát megoldás, hogy swap in/swap out módszerrel bármikor be-, illetve kiszállhatunk a játékból, a feltöltetlen helyeket pedig az AI irányítja tovább, a nyomozás következtében ugyanis a három karakter mindvégig együtt mozog majd, így minden helyzetben ugrásra készen várják, hogy csatlakozzunk ismerőseinkhez.

A demonstráció ezzel persze még korántsem ért véget, sőt, most lendülünk csak bele csak igazán – egy éles váltással a kampány és Mexikó közepén találtuk magunkat, magunk mögött hagyván Los Angeles zajos és vibráló alvilági alakjait és utcáit, valamint a különböző rendőri feladatokat (kíváncsian várjuk, hogy mik rejtőznek még a Techland tarsolyában – állítólag nemcsak lövöldözni fogunk, hanem egyéb nyomozói tevékenységeket is folytatnunk kell). A nyomok a Juarez közeli drogkartellek világába vezetnek, mi pedig a kelepcét állító társunkat fedezzük egy hegyoromról. A pokol persze kisvártatva itt is elszabadul: a pozíciónkat hamar felfedező ellenlábasaink azonnal tüzet nyitnak ránk, úgyhogy duplázott rohamtempóban kell fedezék után néznünk (a kaktuszok sajnos túl sérülékenyek ehhez, és a golyózápor pillanatok alatt aprítja szitává őket). A nagyobb kövek és sziklADARabok ideális menedéknek bizonyulnak, de a legkomfortosabbnak egy elkötött terepjáró bizonyult. A nyomukban húzott jótékony porfelhő takarásában kedvünkre vadászhattuk le követőinket, és menthettük meg bajba jutott kollégánkat – itt mutatkozik csak meg igazán a játékot hajtó Chrome 5.0 ereje, ahogy a tágas és nyílt terepen gond nélkül siklik a kamera.

BEN MCCALL (LAPD)

Ray McCall, a Call of Juarez sorozat eddigi főhősének közvetlen leszármazottja, Ben, a Los Angeles-i rendőrség oszlopos tagjaként köti össze a jelenkort a múlttal. Ez a kettősség végigvonul a saját múltján is: a vietnami háborúból megtért, cinikus, bosszúszomjas, mégis kiégett zsaruként járja a ráosztott körzetet minden áldott nappal. Indulatait nehezen palástolja, mégis sokszor kényszerül kordában tartani erejét. Igazi kihívás számára csapatban dolgozni.



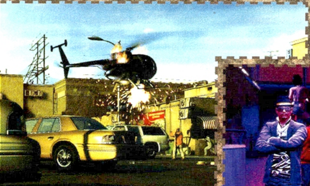
KRÓM

A lengyelországi szoftverdisztribútorból játékfejlesztő csapattá vált Techland első munkái közé tartozott az a futurisztikus környezetben játszódó Chrome is, mely később a stúdió védjegyévé váló, megegyező elnevezésű motorrá avanzsált. A napjainkban 200 főt számláló Techland az évek során folyamatosan frissítette és módosította az immáron az 5-ös sorozatszámnál tartó engine-t. A Chrome motorral futtatott játékok között nemcsak a Call of Juarez vagy az Xpand Rally sorozatot lelhetjük fel, de többek között ezzel a technológiával készült a Nail'd és Sniper: Ghost Warrior is. Azonban nem ez az egyetlen aktuálisan futó fejlesztés lengyel barátainknál – a Techland egy másik érdekes koncepción is dolgozik már egy ideje, és hosszú hallgatás után végre úgy tűnik, idén a Dead Island című zombivadász FPS-ük is révbe ér. A Deep Silver kiadásában megjelenő játék egy képzeletbeli szigeten játszódik, ahol 4 túlélő közül választva kell kiszabadulnunk a sziget fogságából. A február végén kiadott videoelőzetes azóta már keresztül-kasul bejárta az internetet – felbolydítva annak teljes közönségét, hatalmas sikert aratva egyedi tónusával és vágásával, no meg durva brutalitásával. A látottak és tapasztaltak alapján a Call of Juarez: The Cartelnek sem lesz szégyenkeznivalója: házigazdáink büszkén említik, hogy a PC mellett a PlayStation 3 és Xbox 360 konzolokat is teljes körűen kiszolgáló új grafikus motor összességében több elemet képes megjeleníteni egyetlenegy helyszínen, mint amennyit az előző Call of Juarez kompletten tartalmazott. Itt azért még a mi szánk is tátva maradt – bár való igaz, hogy tényleg gyönyörűen kidolgozott és részletes volt, amit láttunk (legyen szó akár a Los Angeles-i betondzsungelről vagy a Mexikó nyújtotta sivatagos sztyeppéről), ekkora minőségi ugrás a legvadabb álmainkban is elképzelhetetlennek tűnt (főleg ha még azt is hozzávesszük, hogy a játék fejlesztése alig 1 évvel ezelőtt indult). A kooperatív játékmód ötlete szintén üdvözlendő, a legalább 10 órányi játékidőt ígérő kampány pedig bizakodással tölthet el minden FPS-rajongót. Érdemes észben tartani, hogy a három karakter története három különböző szemszöget ölel fel, így a Techland reményei szerint a játékosoknak nem esik nehezükre, hogy mindhárom karakterrel végigjátsszák majd a történetet, hogy fény derülhessen a teljes igazságra. Még ha kissé eltérő felfogásban is, de ez az újfajta vadnyugat is tartogathat porlepte és eső áztatta, mocskos meglepetéseket. A magunk részéről izgatottan várjuk a további részleteket, annál is inkább, mivel a The Cartel megjelenése a tervek szerint már idén nyáron esedékes – persze nem mindenhol: lapzártakor jött a hír, hogy nem mindenki maradéktalanul boldog, ha olyan játék készül, ami a mexikói drogháborúk világába viszi el a játékost. Például okáért a mexikói hivatalnokok sem repestek az örömtől, egy indítványban egyenesen azt javasolják, hogy tiltsák be a még meg sem jelent játékot, mert az arra tanítja a gyerekeket, hogy az erőszak a mindennapok része. Persze már megszoktuk, hogy ha a politikusoknak alkalma nyílik rá, valahogy mindig megpróbálják ráverni a balhét a játékokra, így nem meglepő, hogy most is ez történik. Mindenesetre kivételesen érthető a félelem, hiszen 2009-ben hatezren estek áldozatul a latin-amerikai országban dúló drogháborúknak – a Techland mentségére azért mondjuk el, hogy ehhez semmi köze nem volt a virtuális fegyvereknek, és valószínűleg nem a The Cartel tanítja majd meg a gyerekeket lőni, hanem az élet maga.

Nemcsak a játékosmodelleket faragták simára értő kezek, érdemes a környezet részleteire is felfigyelni

EDDIE GUERRA (FBI)

Eddie a kábítószer-csempészet, -terjesztés és szervezett bűnözés elleni testület, a Drug Enforcement Administration ifjú titánja. A selyemfiús imázsához tartozó vagány, közvetlen, dumás külső azonban sötét múltú, romlott belsőt takar. Titkolt szenvedélye a szerencsejáték, minden igyekezete ellenére sem tud szabadulni a kockajáték nyújtotta örömöktől. Hősünknél ez sokszor okoz átmeneti pénzügyi gondokat – hogy kiegyenlítse tartozásait, ilyenkor nem riad vissza kisebb törvénytelenségek elkövetésétől sem (nincs is veszélyesebb egy korrupt zsarunál a bizonyítékraktár közvetlen közelében...)



www.pcguru.hu/2094

» Az elsőre meredeknek tűnő modernizálás nem vágja haza a Call of Juarezt – sőt, olyan elemeknek enged teret, ami biztosítja, hogy a sorozat nemcsak simán folytatódik, de meg is újul.

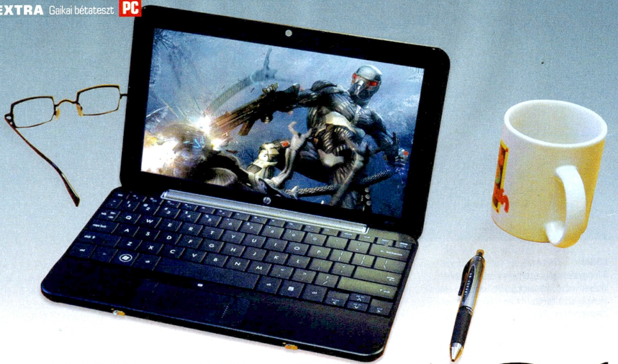
»BP

PRO

Mocskos és nyers hangulatbomba a modern vadnyugaton.

KONTRA

A multiplayer módokról egyelőre semmilyen információval nem rendelkezünk.



GAIKAI

A JÖVŐ MEGÉRKEZETT?

[ÍRTA W] **A böngészőben futó Quake Live csak a kezdet volt: ma már bármilyen felső kategóriás, vadonatúj játékhoz is elég lehet egy böngésző, a Java és a Flash. Mi már láttuk a jövőt, és már most imádjuk!**

Képzelj el egy olyan világot, ahol már nem kell a gépigény miatt aggódnod. Nem állsz sorba az éjféli nyitva tartásnál a nagyobb megjelenések idején, nem kell DirectX-frissítésre és hosszú, unalmas telepítésre pazarolnod az időt. Nem kell utólagosan patcheket feltenned, sőt, az égvilágon semmit sem telepítesz vagy töltesz le, mégis napjaink legújabb, legnépszerűbb és leglátványosabb játékai elé ülhetsz le a böngésződben, akár az egyszerű netbookoddal is, anélkül, hogy ezért a szolgáltatásért egy petákot is kelljen fizetned a játék árán felül. Nyisd ki a szemed, ez már nemcsak álom, hanem maga a valóság. Úgy hívják: Gaikai.

JÁTÉK MINDENKINEK

A Gaikai japán szó, jelentése hellyelközzel „nyílt óceán" – a név találó, mert a Gaikai tényleg olyan, mint egy végeláthatatlan vízfelület, te pedig a kormányos vagy, és arra evezel, amerre csak akarsz. Körülbelül ezt érezhette David Perry is akkor, mikor 2002-ben 47 millió dollárért túladott a sikeres Shiny Entertainmenten: megvolt minden pénze ahhoz, hogy három generációnak ne legyen gondja a napi tej-kenyér-szalámi vásárlással. Perry viszont azóta nem az unatkozó milliomosok életét élte, hanem forradalmon dolgozott, egy olyan technológián, amely alapjaiban rengetheti meg a ma ismert játékipart.

Az alapelv egyszerű: játék mindenkinek, platformtól függetlenül. A Gaikai-t nem kell feltelepíteni, nincs hardverigénye – még egy teljesen fapados, csak netezésre kitalált netbookon is képes futtatni az olyan gépigényes játékokat is, mint a Crysis vagy a Mass Effect 2. Három dolgot használ – egy böngészőt, a minden netre kötött gépen megtalálható Flasht, illetve a Javát. Mi a bétateszt során a Mass Effect 2-vel, valamint a Dead Space 2-vel tölthettünk 90 percet, a folyamat pedig döbbenetes volt: a levélben kapott linkre kattintva szó szerint 10 másodperc után már a főmenüben voltunk, anélkül, hogy bármit is le kellett volna töltenünk vagy telepítenünk. És a dolog működik – méghozzá varázslatosan.

A technológia hasonlít a legfőbb riválisához, az OnLive-hoz. A felhasználó a Gaikai esetében is streamelt videót kap, így lényegében egy 720p (HD) felbontású képet néz és irányít, úgy, mintha az a saját gépén futna. A Gaikai ehhez elképesztő szervereket használ, főleg azóta, hogy az Intel tavaly

A TÁMOGATÓK

A Gaikai komolyságát és David Perry elszántságát remekül példázza az, hogy alig másfél év leforgása alatt milyen csapatot toborzott magának. Tavaly nyár óta a szolgáltatásban komoly érdekeltséget szerzett az Intel (ők tervezik a szervereket), a kiadók közül gyakorlatilag mindenki felsorakozott a Gaikai mögé, a cég új vezetői pedig korábban többek között az Electronic Arts vagy épp a Namco Bandai legfelsőbb köreiben mozogtak, így komoly tapasztalattal és tudással igazgathatják a Gaikai-hajót.

A KONKURENS

A Gaikai nem az egyetlen katona a streamelt játékok csatájában. A rivális OnLive tavaly nyáron már elstartolt, és a kezdeti baklövések (például a drága havidíj) megoldása után Amerikában már több hónapja élesben is működik. Győztest a kategóriában jelenleg lehetetlen hirdetni: az OnLive mellett a közösségi oldalakra emlékeztető felépítés és a tévékre köthetőség szól, viszont a Gaikai sokkal olcsóbbnak és egyszerűbbnek tűnik, mint a működési költségeket tekintve horribilis összegeket felemésztő OnLive.

bevásárolta magát a cégbe. A két vállalat által tervezett gépek egyszerre több játékot is futtatnak és több felhasználót is kiszolgálnak – a jelenlegi prototípus rekordja 14 World of Warcraft volt egyetlen szerveren! A technológia nagy hátránya a lag, vagyis az az idő, amely a lenyomott gomb és a képernyőn megjelenő akció között telik el. Egy gyors FPS esetében ez azt is jelentheti, hogy sokkal később reagál a fegyver, mint ahogy te otthon tüzelni kezdesz. Jó hírünk van: a még erősen béta állapotban lévő Gaikai-nál a lag ugyan még jelen van, de az érték annyira alacsony, hogy ez komoly vagy zavaró problémát a játék alatt nem okozott, amikor pedig valamikor idénre élesben is elindul a szolgáltatás, már lesz annyi adatközpont Európában és a régióban is, hogy ne kelljen aggódni a lag miatt.

A Gaikai hardver-követelménye ezért nem is a hagyományos komponenseket, vagyis a processzort, a memóriát és a videokártyát figyeli (azok gyakorlatilag feleslegesek ebből a szempontból, hiszen csak egy videó streamelése hárul a gépre), hanem a netsebességet. A béta jelenleg 10 megabit alatt nem indul el, és a végleges verzió is legalább 5-8 megabites kapcsolatot követel majd meg, ám az itthon is rohamos sebességgel terjedő, bődületesen olcsó kábeles / száloptikás netet látva ez pontosan az a kritérium, aminek talán mindenki megfelel – és a befektetés eltörpül az évenkénti gépfejlesztéshez képest, hiszen a Gaikai ezt a folyamatot teljesen kiirtja. Nem kell többé VGA-t cserélni, ha kijön a következő nagy FPS, és nem kell újabb RAM-ot pakolni a gépbe, ha megjelenik az új Civilization: minden hardverfejlesztés a Gaikai-ra hárul!

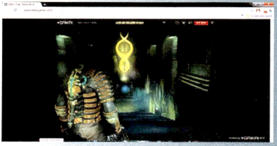
Hogy a fenébe lehet ez kvázi ingyenes, tekintve, hogy a Gaikai-nak nem lesz előfizetési díja, sőt, a demókért sem kell egy petákot se fizetni? Úgy, hogy mindent a kiadók állnak: a Gaikai csupán 1 centet (!) nyes le tőlük minden egyes percért, ami egy 60 perces (az átlagosnál jóval hosszabb!) demó esetében kevesebb mint 1 dolláros kiadást jelent felhasználónként. A Gaikai éppen ezért a demók katalizátora lehet. A kihalófélben lévő intézmény a nagy nyomás, a szűkös időkeret és az előállítás magas költsége miatt szenved, de a Gaikai visszahozhatja a demókat - hiszen a fejlesztőknek így nem kell külön próbaverziókat gyártani, a felhasználóknak nem kell azt több óra alatt letölteni és telepíteni: elég csak eljuttatni a teljes verziót a Gaikai-hoz, akik előre meghatározott mentési pontokkal a kiadó / fejlesztő által meghatározott pályákat tudja megmutatni demó címén. Nincs letöltés, nincs telepítés, nincs külön fejlesztés, ráadásul a kalózkodástól sem kell tartani, hiszen egy videót nem lehet ellopni, főleg úgy, hogy azt te magad irányítod.

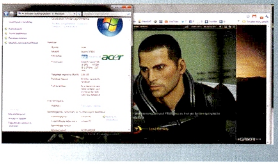
KÖZÖSSÉGI HÁLÓ

Ráadásul a már most tökéletesen működő és létező terveket az is segíti, hogy a Gaikai nem egy központi oldalon lesz elérhető. Mivel a kiadók fizetnek érte, ők is tartják kézben a szolgáltatást – ami azt jelenti, hogy a konzolos/PC-s verzió megvásárlása előtt a hivatalos oldal is hostolhat demót, ahol szó szerint egy kattintással tekinthető meg a kiszemelt játék. Az ilyen próbaverziók ráadásul szó szerint bárhova beágyazhatók, pont úgy, mint bármelyik Flash videó manapság – a pár soros HTML kód bemásolása alapjaiban írhatja újra az előzetesírás folyamatát, hiszen egy cikk vagy egy hír közepébe is bárhová beszúrható lesz egy komplett demó. De mi jön ezután?

Jobb esetben az azonnali vásárlás. Az első tervekben a Gaikai még leginkább demó verziókat nyújtott volna, ám a szolgáltatás iránti egyre nagyobb érdeklődés miatt – a több millió dolláros befektetéseken felül szó szerint a világ összes nagyobb kiadója támogatja! – a Gaikai már egy olyan platform lett, amely átjárót képezhet az értékesítésben. A felhasználó vagy a Gaikai verziót veszi meg, a böngészőjében folytatva a játékot, vagy a kiadó/webshop átirányítja a saját boltjába, ahol megveheti annak a digitális vagy lemezes verzióját.

Mivel a Gaikai Flashre és Javára épül, ráadásul a HTML5 verzió is tervbe van véve, ezért szó szerint bármin elfuthat: netbookon, notebookon, asztali PC-n vagy akár a Facebookon, sőt, netkapcsolattal rendelkező televíziókon, iPodokon, iPhone-okon vagy iPadeken, végső esetben akár konzolokon is! Ráadásul nem csak játékokat képes kiszolgálni: az Adobe szoftverek közül már mind a Photoshop, mind az After Effects tökéletesen fut rajta, így sokkal szélesebb körben használható, mint a rivális OnLive. Egyedüli akadályba jelenleg csak a netszolgáltatók felől futhat: az általa megmozgatott adatmennyiség nem ismert, de egy aktív játékos esetében nem nehéz elképzelni azt, hogy alig pár hét leforgása alatt eléri az adatforgalmi korlátot, ami komoly problémákat okozhat. De emiatt elég lesz csak később aggódni: a Gaikai most a jelenben létező jövő.





MOZGÁSBAN A JÖVŐ

[ÍRTA TYLER] **Húsz-harminc év alatt az eredetileg ragadozó életvitelt folytató pandák is megszerették az ízetlen bambuszt, mi sem természetesebb hát, hogy ugyanez a paradigmaváltás a játékfogyasztási szokásainkat is fenekestől felforgatta. Meg sem kíséreljük a mindenre kiterjedő elemzést, de a szemléltetéshez az is elég, ha a hordozható eszközök perspektívájából vizsgáljuk meg a jelenséget – már csak azért is, mert ez a piac vibráns, dinamikusan változik, és rövidesen új szereplőkkel bővül.**

A handheld videojáték fogalma onnantól párosítható a fogyasztói igényekkel, hogy két, jellegében hasonló, de más megközelítésű eszköz is feltűnt a piacon. Ez volt a Nintendo Game Boy, illetve a Sega Game Gear, amelyek piacra kerülése a mai napig érvényes trendek előhírnöke volt. Hogy a párviadalból a Game Gear került ki vesztesen, nem meglepő: a technikai fölényét (színes kijelző, tévéadapter) az ormótlan méret, a Game Boy-hoz képest szolid programválaszték és a rettenetes üzemidő tette semmissé. Ezzel szemben a Game Boy monokróm kijelzője, kompakt mérete és széleskörű programválasztéka még a visszafogottabb technikai színvonal ellenére is sikeressé tette a gépet. Ez a képlet pedig a Sony PSP és a Nintendo DS szembenállását követően is érvényes maradt.

Természetesen a teljes egyenletben több ismeretlen és változó is szerepel; a technika fejlődése és a felhasználói szokások folyamatosan – és nem feltétlenül egymással párhuzamosan – változnak. Régebben a handheld játékot szabadidős tevékenységként reklámozták, ám a Game Boy Advance megjelenésével ennek is vége szakadt: a háttérvilágítás és a glossy kijelző már indokolatlanná tette a nappali fény szükségességét. A handheld eszközök innentől fogva inkább a könnyed hordozhatóság, a mindenkori rendelkezésre állás szinonimájává váltak. Ezt támasztja alá a programválaszték is: több tucat játékórát igénylő RPG-k, kalandjátékok és akció-eposzok tűntek fel a kis kijelzőkön. Azok a címek, amik korábban csak marginális szerepet játszottak az adott konzol sikerében, mostanra fontos vásárlásösztönző tényezőkké váltak.

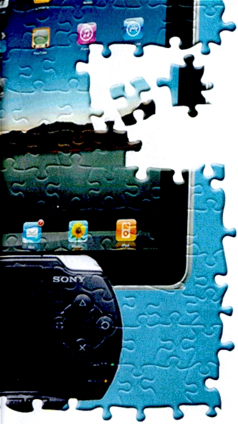
A videojátékra kihegyezett hordozható számítógépek piaca egészen az elmúlt évekig marginális volt; ez olyan okokra vezethető vissza, mint a nagy teljesítményből fakadó energiaéhség és a csekélynek mondható üzemidő, de arról se feledkezzünk meg, hogy a hordozhatóság és az erős hardver együttese mindig magas fogyasztói árral párosul. Ezek a trendek is változóban vannak. Ezt egyrészt a böngészőből futtatható Flash játékok, az indie és casual játékok térnyerésének köszönhetjük, amik kevésbé erőforrás-igényesek; ebből kifolyólag a manapság potom pénzért megvásárolható, hosszú üzemidővel és remek hordozhatósági mutatókkal rendelkező netbookok is képesek futtatni őket. Kompromisszummentes, mindig rendelkezésre álló PC-s játékplatform egyelőre nem létezik, de a néhány hónapja bejelentett Razer Switchblade pont az erre áhítozók igényeit igyekszik kielégíteni: a kompakt, 7 inches képernyővel, dinamikusan változtatható billentyűzettel és a legmodernebb Intel processzorral felszerelt eszköz teljesítménye tiszteletet parancsoló, viszont a fenti egyenlet (hordozhatóság + csúcsteljesítmény = magas ár) ismeretében mérget vehetünk rá, hogy nem lesz olcsó mulatság.

KOCKÁZATOK ÉS MELLÉKHATÁSOK

Hogy a hordozható eszközök nem voltak képesek olyan (technikai) színvonalú játékok futtatására, mint amit számítógépen, illetve asztali konzolokon megszokhattunk, érthető: mindenki számára természetes volt, hogy a hordozhatóság, a folyamatos rendelkezésre állás ezzel a kompromisszummal jár. Minél több funkcióval bír egy eszköz, annál inkább hajlamosak vagyunk megbocsátani, hogy egy-egy területen nem teljesít kiemelkedően? Ez egy olyan kérdés, amire érveket és ellenérveket egyaránt felsorolhatunk.

Pro: Nokia 3210. A finn gyártó telefonját igazán senki nem nevezhette csúcsmodellnek, a rajta futtatható Snake pedig a casual játékok sine qua nonja volt – mellette a Game Boy Color zsebben hordható HDTV-nek tűnt. Mégis, az a tény, hogy egy multifunkciós telefon egyben játékra is alkalmas eszközzé avanzsált, semlegesítette a minőséggel kapcsolatos kifogásokat.

Kontra: A PSP-nek kifejezetten hátrányára vált a sokoldalúság. Az UMD filmek piaca teljes csődnek bizonyult, hordozható zenelejátszónak túl nagy volt, a netböngészője pedig finoman szólva is kompromisszumos teljesítményt préselt ki magából. A lehetőségek ebben az esetben nem erősítették, hanem gyengítették egymást. Ugyanakkor az egyes funkciókat ellátó hardverelemeket mind a gép burkolata alá kell préselni, ami többletköltséggel jár, másfelől a gép piaci pozícionálását, reklámozhatóságát is aláássa – egy multimédiás eszköz nehezebben adható



el játékgépnek, mint egy direkt arra kifejlesztett célhardver. (Megfigyelhető, hogy a Sony NGP és a Nintendo DS ugyanazt a kitaposott utat követi, mint az egy generációval fiatalabb handheld konzolok. Az NGP mindent vinni akar a sokoldalúságával, viszont a 3DS egy jól körülhatárolható szolgáltatáscsomagot kínál; a 3D-s játék, a Streetpass, a közösségi lehetőségek, a jópofa augmented reality játékok jól demonstrálható lehetőségek, ráadásul olyanok, amik egymás hatásait erősítik.)

CSAK EGY MARADHAT?

Mindezt azért fontos megemlíteni, mert a jelenlegi trendek abba az irányba mutatnak, hogy a felhasználóknak egyre kevesbé lesz szükségük a többfunkciós hordozható eszközökre – ez pedig a okostelefonok térnyerésének köszönhető. Ezen a téren elképesztő kínálati túlsúly mutatkozik, de a felvevőpiac igényei nem is korlátozódnak csupán a játékra – épp ezért válhatott sikertörténetté az Apple iPhone-ja. Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy a PSP (és az NGP) esetében miért soroltuk a sokoldalúságot a hátrányok közé, holott az iPhone esetében ezt már előnyként könyveljük el. Egyszerű: a PSP és az NGP alapvetően játékkonzol, ami emellett sok egyéb funkciót is betölt, az iPhone viszont olyan készülék, ami gyakorlatilag mindenre alkalmas – és mellesleg játékplatformnak is kiváló. És ez bizony szignifikáns elvi különbség. Egy telefon mindig a felhasználó zsebében lapul; ez egyrészt a már többször említett állandó rendelkezésre állást biztosítja, a játékok minőségével kapcsolatos kompromisszumokat pedig bőségesen ellensúlyozza az a tény, hogy nem kell egy kiegészítő eszközt magunkkal cipelni, ha játszani szeretnénk. Az iPhone ugyanis nemcsak egy könnyen hordozható eszköz, hanem olyan platform, amit a felhasználó bárhol és bármikor használhat, ráadásul nemcsak játékra, hanem gyakorlatilag mindenre, ami a tartalomfogyasztás kategóriájába tuszkolható.

HA EGY ESZKÖZ NYOLCVAN SZÁZALÉKBAN KÉPES MEGFELELNI A HANDHELD JÁTÉKOK IRÁNT TÁMASZTOTT KÖVETELMÉNYEKNEK, ÉLETKÉPTELENNÉ TEHET MINDEN MÁS PLATFORMOT

Egy fecske persze nem csinál nyarat, ahogy több millió Angry Birds sem képes rá; ahhoz, hogy a casual játékosok körén túlmutató piaci részesedést szerezhessen, komoly cégek támogatására van szükség. Ezt kipipálhatjuk: az Electronic Arts, a Capcom, a Revolution Software és a Cave egyaránt a hardcore játékosok igényeinek kielégítésén fáradozik, akárcsak John Carmack, az id software programozózsenije. Utóbbi szájából hangzott el az a sokatmondó kijelentés is, hogy amennyiben egy eszköz nyolcvan százalékban képes megfelelni a handheld játékok iránt támasztott követelményeknek, az gyakorlatilag életképtelenné tehet minden más dedikált platformot. Az Apple platformjai a legnagyobb kiadók és fejlesztők támogatásában részesülnek; igaz, hogy ők egyelőre csupán kiegészítő platformként gondolnak az iPhone-ra, de ha a szemléletváltás bekövetkezik, és kifejezetten iPhone-specifikus játékokat fognak fejleszteni, az komolyan megingathatja a játékspecifikus hordozható hardverek népszerűségét. (Nem, a fizikai interface, vagyis a „gombok" hiánya ezt nem fogja megakadályozni. Egyes játékstílusokhoz – például verekedős játékokhoz – talán nem megfelelő az érintőképernyő, de hát eddig se játszhattunk RTS-ekkel vagy MMO játékokkal handheld konzolon, így természetes, hogy lesz olyan kategória, ami nem jut át a rostán. Másfelől, ha egy komoly cég – például az erre többször is utaló Capcom – úgy dönt, hogy hordozható játékait elsősorban iPhone-ra fogja optimalizálni, akkor ennek nem hagyományos megközelítésből fog nekilátni, hanem figyelembe veszi az eszköz nyújtotta lehetőségeket, és ahhoz igazítja a játékdesignt is. Ez pedig nem irreális elvárás.)

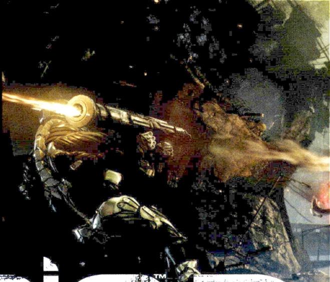
PIACI RÉS A PAJZSON

Az NGP-t és a 3DS-t azonban nem kell még temetni. A meglévő mintákból következtethetünk bizonyos tendenciákra, de ez csak valószínűségszámítás, nem Delphoi jósdája. Az új generációs handheld eszközök pont olyan területen teljesíthetnek kiemelkedően, ahova az Apple nem követheti őket. Bár az NGP eddig bemutatott játékfelhozatala jóformán csak PS3-as címek direkt portjaiból áll, könnyen elképzelhető, hogy az ez iránt érdeklődők komoly felvevőpiacot jelentenek. Az, hogy valaki mindenhol, az aktuális helyzetétől függetlenül ugyanazzal a játékkal szeretne játszani, ma már méltányolható igény – ezt a legjobban a Valve példája bizonyítja, ők ugyanis ezt hardveres és szoftveres környezetben egyaránt képesek megvalósítani. A Steam-profilunkhoz bármelyik számítógépen hozzáférhetünk, és a munkahelyi gépünkön, a laptopunkon vagy az otthoni asztali PC-n is ugyanazzal a játékkal játszhatunk, sőt, a hamarosan megjelenő Portal 2-ben a PS3 és a PC között sikerült megteremteni az átjárhatóságot – akár kooperatív játékot is játszhatunk a különböző platformokról. Az NGP ugyanezt a platformfüggetlen megközelítést ígéri, csak éppen a hordozható és az asztali konzol közt. A 3DS pedig az abszolút alternatíva ígéretével kecsegtet: a 3D-s kijelző, az ARG-játékok és a Streetpass csak ezen a platformon lesz elérhető, így megéri kiegészítő eszközként megvásárolni – elvégre az általa kínált lehetőségeket nem lehet nyers erővel pótolni, a korlátozott felhasználhatósággal bíró célhardver pedig mindig jobban teljesít a maga területén, mint egy multifunkcionális eszköz, ugyanazon a pályán játszva.

A paradigmaváltásoktól nem kell tartani; ha a piac kibővül, sokszínűbbé válik, az csak a hardvergyártóknak és a szoftverfejlesztőknek okozhat problémát. Hogy a perifériák harcában ki szerez előnyt, és ki kerül hátrányba, marginális kérdés; a lényeg az, hogy a győztesek mindenképp mi leszünk. Mert azon talán nem veszünk össze, hogy manapság jobb Kedves Vásárlónak lenni, mint korábban bármikor, és az idő továbbra is csak nekünk dolgozik.

MÚLT, JELEN, JÖVŐ

	NINTENDO GAMEBOY (1989)	SONY PSP (2007)	SONY NGP (2011)	RAZER SWITCHBLADE (2011?)
Méret (mm)	90×148×32	71×169×19	83×182×18,6	172×115×25
Kijelző felbontása	160×144	480×272	960×514	1024×600
Megjeleníthető színek száma	4	16,8 millió	16,8 millió	16,8 millió
Processzor	Sharp LR35902, 4,19 MHz	MIPS R4000 alapú, 333 MHz	4 magos ARM Cortex-A9 MPCore	Intel Atom
Belső memória	8 kB	64 MB	512 MB	min. 1 GB
Játékok átlagos helyigénye	256 kB – 8 MB	25 MB – 3 GB	2-64 GB	500 MB – 16 GB
Egyéb speciális tulajdonság	118 milliós eladással az egyik legsikeresebb platform	Technológiai fölénye ellenére alulmaradt a Nintendo DS-sel szemben	Nemcsak a kijelző, de a hátsó panel is érintésérzékeny	A billentyűzet gombjai mind külön kis kijelzők, az aktuális játéktól függő képpel



A NAGY ALMA OSTROMA

CRYSIS™ 2 single player teszt

[ÍRTA JOHNBART] **Egy percig sem volt kérdéses, hogy elődjéhez hasonlóan a Crysis 2 is iránymutató (és állleejtő) grafikával felvértezve érkezik PC-nkre – az azonban már sokkal inkább, hogy a Crytek többi játékával ellentétben vajon képes lesz-e megszabadulni a techdemó jelzőtől, és nem csak vizuális adottságai késztetik elégedett csettintésre az embert...**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Crytek GmbH

MŰFAJ
FPS

INFO

Nem szeretek elhamarkodottan ítélkezni, cirka 9 órányi Crysis 2-zés után azonban mégis megkockáztatom: a Crytek legújabb FPS-e simán 2011 legjobb akciójátéka lehet.

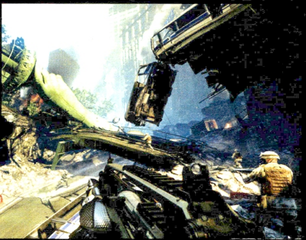
A Jack Carver-féle hawaii inges kommandóspalánták és a nanoruhában feszítő deltások valószínűleg rögtön szívükhöz (majd fegyverükhöz) kapnak, amint elkezdem részletezni, miért is nem kedveltem a Crytek eddigi munkásságát, mégis szükségesnek érzem, hogy kitérjek rá, hogy megértsétek, miért is vagyok most mégis totál letaglózva. A csapat termékpalettájától való viszolygásom igazából két okra vezethető vissza: egyrészt azok trópusi miliőjére (egy esőerdő ugyanis számomra alapvetően minden, csak nem érdekes – nem is jutottam három pályánál tovább egyik játékukban sem), másrészt pedig a hangsúlyra, ami a sztori és a játékmenet helyett sokkal inkább az alattuk dübörgő technológiára fókuszált. Ugyanis non-linearitás ide, nanoruha oda, valljuk be: a Crytek-játékok fő attrakciója mindig is a PC-nket ronggyá alázó CryEngine motor volt, a nyálcsorgató grafika hiányában pedig közel sem biztos, hogy ugyanolyan elismeréssel tekintenénk rájuk, mint tesszük egyébként. Számomra így a csapat eddigi produktumai nem voltak egyebek, mint játéknak álcázott techdemók (abból azonban igen ütős fajták) – épp ezért voltam szkeptikus a Crysis 2 erényeit taglaló, egymásra erősen rálicitáló sajtóanyagokkal, melyekben a kiváló grafika mellé immár azzal egyenrangú sztorit és játékmenetet ígértek. Nos, szkepticizmusom végül is kifizetődött – így ugyanis a Crysis 2 ütött, mint a 230.

„NEW YORK SOSEM ALSZIK. ÉS MOST ÚGY IS NÉZ KI"

Az EA reklámhadjárata és tavalyi előzetesünk okán, gondolom, senkit nem ér meglepetésként tesztalanyunk – elődeihez képest – legjelentősebb változása, nevesül hogy az új részben végre búcsút intünk a trópusi égövnek: a fülledt dzsungelt a betonos változat váltja, abból is egy igazi celeb, garázdálkodásunk színhelyét ugyanis New York (pontosabban Manhattan) utcái képezik. Mint Cevat Yerli elmondta, a metropolisz digitalizálásának ötlete már 2007-ben megszületett (bár valami azt súgja, a City Assault és a Petrograd Crysis-modok azért erősen közrejátszhattak annak megszilárdításában), a valós helyszín melletti lándzsatörés pedig elsősorban annak ismertségének tudható be: voltaképp alig van ember, aki ne ismerné a várost – a Szabadság-szobor, a Brooklyn-híd, a manhattani felhőkarcolók, vagy épp a dugóban szüttyögő sárga taxik majd' minden második hollywoodi filmben ránk köszönnek, így akkor is ismerős lesz a helyszín, ha

Pontosan erre gondolt a szerző, mikor kitalálta a „Baj van a részeg tengerésszel..." strófát

Nem lenne igazi Crysis a Crysis második része, ha alkalmanként nem lenne lehetőségünk egy kis vidám folytogatásra.



VÁROSNÉZŐ TÚRA
– avagy német precizitás képekben

A Crysis 2 megdöbbentő minőségben vonultatja fel Manhattan majd' minden nevezetességét – az alábbiakban ezekből csemegézünk, természetesen képekkel. A valóságból és a játékból.

GRAND CENTRAL

A manhattani vasúti főpályaudvar a világ legnagyobb pályaudvara – 67 vágány és 44 peron helyezkedik el területén. Érdekes, hogy ezek többsége a föld alatt található – a felszínen ugyanis túl nagy területet foglalnának el.

A játékban a pályaudvar az utolsó, idegen ostrom alatt álló evakuációs pontok egyike, a vonatok az állandó tüzérségi tűz dacára is percenként hagyják el a terminált a kimenekítendő lakossággal.

WILLIAMSBURG HÍD

Az East Riveren átívelő, két kilométer hosszú, 108 éves függőhíd egyike a Manhattant Brooklynnal összekötő számtalan hídnak. Nyolcsávos sugárút és alján két metróvágány biztosítja a zavartalan forgalmat.

A Crysis 2-ben igazából nem több, mint látványos díszítőelem – bár kalandunk során a híd közvetlen közelében is akciózunk, nem lesz lehetőségünk felhajtani a viszonylag ép állapotban maradt szerkezetre.

FLATIRON BUILDING

Az 1902-es építésű, háromszög alakú épület 82 méteres magasságával sokáig New York legmagasabb felhőkarcolója volt. Alakja okán kedvelt forgatási helyszín, hollywoodi filmesek gyakran bérlik ki az amúgy irodaházként funkcionáló épületet.

Szerencsére az idegenek tisztában vannak az épület történelmi jelentőségével, legalábbis más magyarázatát nem látom annak, hogy míg az irodaház nem szenvedett jelentősebb sérüléseket, körülötte lassan minden darabokra hullik.

VÁROSHÁZA

A Broadway közelében fekvő, 1803–1812 között francia reneszánsz stílusban épült építmény a legrégebbi, még mindig használatban lévő amerikai önkormányzati épület. A város polgármesterének és közgyűlésének székhelye.

A játékban a városháza jelentős károkat szenved: az idegenek terjeszkedése nem kíméli az épületet, talapzatával együtt lassan, de biztosan a földönkívüli építmények terjeszkedésével keltett mélységbe süllyed.

egyébként még sosem jártunk ott. Üdítő (és egyben időszerű) váltás ez három esőerdő-centrikus játék után, a fairtás és teknőshajigálás hiányában pedig fellélegezhet a Greenpeace is. Jóval fontosabb azonban, hogy az új helyszín (az elődök dzsungelharcos hangulatával szemben) merőben új légkört is teremt – köszönhetően a történetnek. Eszerint 2023-ban járunk, három évvel a Lingshan-szigeteki hepaj után, utolsó nanoruhás sunnyogásunk és a gyanútlan észak-koreaiak dobálása óta pedig nagyot változott a világ: a szigeten felfedezett idegenek játszi könnyedséggel verték le az ott állomásozó amerikai erőket, majd megkezdték terjeszkedésüket bolygónkon. Haladásukat természeti kataklizmák és a Crynet megacég zsoldosai veszik át. Ekkor lépünk mi a színre a tengerészgyalogos Alcatraz személyében: osztagunkkal a Hudson folyó mélyén közelítjük meg a várost Dr. Nathan Gould, a cég elismert nanotechnikusának kimenekítése céljából. Természetesen a dolgok nem úgy alakulnak, mint ahogy azt a fejesek elképzelték, a tengeralattjárónk össztűz alá kerül és elárasztja a víz, mi magunk pedig csupán egy régi ismerős, Prophet beavatkozása okán „ússzuk meg" az idegen rajtaütést, és az egyetlen pozitívum, hogy ekkor kapjuk meg a 2.0-s verziószámú nanoruhát. Dacára azonban imigyen kibővülő lehetőségeinknek, a helyzetünk közel sem rózsás: a Crynet valamiért szabályos hajtóvadászatot folytat

A Crysis második része legyőzte a szkepticizmusunkat, egyértelműen az idei év egyik legjobb FPS-ével van dolgunk

sora kíséri, Földünk hadseregei vereséget vereségre halmoznak, a polgári lakosságon így lassan úrrá lesz a pánik. Társadalmunk összeomlásának utolsó lépcsőfokát mégsem ez, hanem egy halálos nanovírus jelenti: a (valószínűleg idegen eredetű) Manhattan-kór pár hónap alatt teljesen felemészti az egykor nyüzsgő New Yorkot, az utcák elnéptelenednek, az evakuálásában csődöt mondó hatóságok helyét pedig hamar a hadsereg mind a doktor, mind a nanoruha viselője ellen, így hősünk a zsoldosok és a várost ostromló idegenek kereszttüzébe kerül. Mint kiderül, a bonyodalom kulcsa a high tech páncélunkban keresendő, a Crynet ugyanis mindenképp magáénak akarja tudni az idegenek elleni leghatékonyabb emberi eszközt – ennek okai a ránk váró 19 pályán derülnek ki.

Ellenfeleink adagolásában a Crysis 2 az elődök megoldását követi: a játék első harmadában ellenlábasaink majdnem kizárólag a New York utcáit ellenőrző zsoldosok közül kerülnek ki – a város, bár elhagyatott, ekkor még viszonylag ép állapotban van, a szeméttel és lerobbant autókkal teli utcák, valamint a hullazsákokkal tarkított evakuációs állomások tökéletes világvége-hangulatot (no meg lőteret) teremtenek. Amint azonban városnéző túránk a megszállt negyedekhez ér, és a katonák helyét idegen talpasok, valamint lépegetők veszik át, a sztori magasabb fokozatra kapcsol, New York pedig igazi urbánus háborús övezetté válik. A hadsereg (baráti) egységei elkeseredett harcukat vívják

körülöttünk, felhőkarcolók dőlnek romba, az idegen építmények pedig egyre könyörtelenebbül vájják be magukat a pusztuló város testébe. A harctéri káoszt egy rakás, háborús filmeket megszégyenítő epikus jelenet koronázza meg, majd' minden pályára jut egy olyan momentum, amire évekig fogunk emlékezni – nincs mese, ezt mindenkinek át kell élnie.

BETONDZSUNGEL-HÁBORÚ

A fentebb taglalt, háborús és akció-sci-fi filmeket idéző intenzív, adrenalindús hangulat persze igen nehezen egyeztethető össze a Crysis hatalmas, nyílt tereivel, ahol az ember (ésszerű határokon belül) tényleg oda mehetett, ahová kedve tartotta. Ha akartuk, rögtön berongyolhattunk egy koreai előörsre, cipővá verve mindenkit a csirkéktől a katonákig, de ha úgy tartotta kedvünk, kilométeres kerülőt tehettünk, csak hogy előnyös pozícióból lőjjük hátba lovagiasan a rosszarcúakat. Bár eme játékmenet a New York-i betondzsungellel nem ment teljesen a levesbe, lényegesen kisebb léptékűvé és jóval akciódúsabbá vált – a koncepciót a Crytek igen találóan fél-sandbox névvel illeti. Ennek lényege, hogy bár a pályák alapvetően lineárisak, a lövöldözések majd' minden esetben több nagyobb nyílt területen (úgynevezett „akcióbuborékokban") zajlanak. Bár ezek megközelítése mindig fix útvonalon (pl. a metróhálózaton, vagy egy beomlott sugárúton) történik, de hogy miként hajtjuk ott végre teendőinket, teljesen ránk van bízva. Minden „buborékba" való belépést egy taktikai felmérés előz meg, mely során nanoruhánk távcsövével egyrészt ellenfeleinket, másrészt a rendelkezésre álló taktikai opciókat jelölhetjük meg, amik jelentősen megkönnyíthetik dolgunkat. Így ha például egy kereszteződésnél felállított kordont egy osztagnyi zsoldos és egy PSZH véd, három lehetőséget kínál fel ruhánk: megjelöli a lőszeres ládákat, ahol jó eséllyel találunk egy rakétavetőt (látványos megoldás), kiemeli a romos kávézót, melyen átlopakodva ellenfeleink mögé kerülhetünk (sunyi megoldás), illetve kijelzi a romos szegélyt, melyen felkapaszkodva az épület tetején átvágva kikerüljük a balhét, vagy épp kezelésbe vehetjük az ott felejtett távcsöves puskát (extrasunyi megoldás). Bár a játékmenet (pár bedrótozottabb, de így is élvezetes bossharcot leszámítva) voltaképp nem más, mint eme akció-gócpontok megközelítésének, felmérésének, majd darabokra szedésének sora, az egész egy percre sem válik unalmassá, köszönhetően a korábban taglalt hangulatbombáknak, a kiváló pályatervezésnek, illetve az irányításnak és a nanoruhánknak…

Ez a kép akár a Battle: Los Angeles című filmből is származhatna…

MAXIMUM ERGONÓMIA

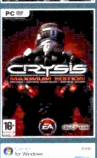
…ugyanis mindkettő jelentősen kényelmesebbé vált. Az irányítás kissé konzolos lett, de nem kell felhördülni, mindössze arról van szó, hogy a kihajolást flintánk szemhez emelésével automatikusan végezzük, ha egy épület/fedezék sarkához bújunk: ilyen téren problémával már a sajtóverzióban sem találkoztam, remekül lőtték be ennek az érzékenységét.

Az újító szándék nanoruhánkon is érződik: a 2.0-s verzióból egyrészt eltűnt a Speed és Strength mód (ezek az alapmódba lettek összegyúrva), másrészt finomhangolták az Armor és Cloak funkciókat. Előbbi esetén immár valódi tankká válunk (mind páncélzatunk, mind sebességünk tekintetében), amíg bírja szusszal az aksi, utóbbi ugyanakkor immár nem merül le olyan gyorsan, lopakodás közben pedig ellenfeleink háta mögé kerülve lehetőségünk nyílik egy kattintással úgy kivégezni őket, hogy nem válunk láthatóvá – kellemes újítás, sokkal használhatóbbá vált így a mód. Göncünk emellett apróbb újításokat is tartogat: az éjjellátót hőkamera váltja, az idegenekkel való harc kezdetével pedig azok nanomintáinak begyűjtésével rögtönzött sufnituningot végezhetünk szerelésünkön – kisebb fogyasztás, hangtalan lépték, vagy épp erősebb páncél adja a repertoárt. Nem új keletű dolog, de így kétszer is meggondolja a játékos, hogy kikerülje-e az idegen harcosokat, vagy inkább kezdjen el velük kergetőzni az értékes anyagért. Végezetül ott van a fegyvertuning is: az egyes kiegészítőket (hangtompító, távcső, nagyobb tár stb.) immár nem rakosgathatjuk azonnal mordályunkra, csupán akkor válnak elérhetővé, ha egy velük felhúzott fegyver kerül a kezünk ügyébe.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL…

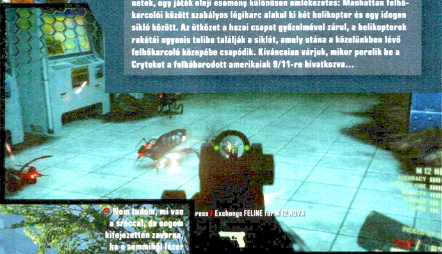
A Far Cryhoz hasonlóan a Crysis is egy forrongó trópusi sziget életre keltésével izzasztotta meg PC-nket – a fiktív Lingshan-szigetek akkor kerültek az amerikai hadsereg figyelmének középpontjába, miután Észak-Korea elfoglalta a területet, foglyul ejtve a (CIA megbízásából) ott dolgozó, titokban idegen lények után kutató amerikai archeológusokat. A koreai és amerikai erők igen hamar nyílt háborúskodásba kezdtek, ami végül a sziget mélyén évmilliók óta szunnyadó idegenek ébredéséhez vezetett. A csata ezután hamar tragikusra fordult: az agresszív Ceph teljesen felmorzsolta az amerikai és észak-koreai erők maradékait, majd megkezdte terjeszkedését Földünkön.

Bár a Crysis 2 ezután veszi fel a fonalat, a Crytek többször is kihangsúlyozta: igyekeznek megszólítani azon játékosokat is, akiknek annak idején kimaradt a fentebb összefoglalt fülledt dzsungelharc, ennek megfelelően a játék igyekszik tiszta lappal indulni, az új rész így igen kevés visszautalást tesz az elődeire. Ennek egyik jele a Crysis szereplőinek távol maradása: az új részben sem Nomad, sem Psycho nem tűnik fel, ismerős arcok közül pusztán a cikkben említett Prophet cameózik egy pár pillanat erejéig – mellette csupán a minket kergető Tara Strickland, a Lingshan-szigeteknél melletünk harcoló Strickland őrnagy lánya emlékezteti még a veteránokat a tragikus kimenetelű trópusi ütközetre.



TÁNC A BOROTVAÉLEN

Bár a Crysis 2-ben egymást követik a látványosabbnál látványosabb jelenetek, egy játék eleji esemény különösen emlékezetes: Manhattan felhőkarcolói között szabályos légiharc alakul ki két helikopter és egy idegen sikló között. Az ütközet a hazai csapat győzelmével zárul, a helikopterek rakétái ugyanis telibe találják a siklót, amely utána a közelünkben lévő felhőkarcoló közepébe csapódik. Kíváncsian várjuk, mikor perelik be a Cryteket a felháborodott amerikaiak 9/11-re hivatkozva…



Nem tudom, mi van a sráccal, de engem kifejezetten zavarna, ha a semmiből lézer meredne rám

HARMADSZOR FELBŐGŐ MOTOR

Nos igen, a CryEngine 3. Ezen a téren, gondolom, senkit nem fog meglepetés érni, a Crytek ugyanis most is hozta a „kötelezőt" – a Crysis 2 brutálisan jól néz ki. Nem tudom, konzolon mire képes a motor, de PC-n a látvány frenetikus: a pusztuló város távoli, homályba vesző felhőkarcolói, a hátrahagyott autókkal tarkított, szemünk előtt összeomló felüljárók, a látványos robbanások, a remekül kidolgozott fegyver- és karaktermodellek csupán kiragadott példái az áll-leejtő – és végre változatos – grafikának, mely 2011-es szemmel nézve sokkal barátságosabb is, mint az alap Crysis volt a kiadásának idején. Saját vasamon (Core i5 750, 4 giga RAM, HD5770) DX9-es Full beállítás mellett még a legvadabb tűzharc közepén sem ment 35 fps alá a sajtóváltozat (pedig a végleges bolti verzióig még optimalizálnak a motoron), a skálázhatóság ismét elsőrangú, a Very High és a DX11 pedig ezúttal is bizton megzabálja az átlaggamer vasát. A helyzet persze nem tökéletes, a belső terek például még mindig igen sivárul festenek – hiába, a CryEngine mindig is a szabad ég alatt muzsikált jól, most sincs ez másképp, nem csoda, hogy az akció 90%-a az utcákon, a felhőkarcolók tövében zajlik.

Az MI-vel és a hangokkal szemben szintén vannak fenntartásaim. Előbbi, bár zömében elég jól muzsikál (remekül kihasználja a fedezékeket, igyekszik bekeríteni, és képes vaktában tüzet nyitni, ha tudja, hogy láthatatlanok vagyunk), néha előszeretettel támad bajtársaira, szövetségeseink fájdalmasan bedrótozottak, és útkeresésük sem tökéletes, termetesebb ellenfeleink pedig hajlamosak beakadni a legkisebb utcai törmelékbe is – bár ez utóbbi könnyen kijavulhat a megjelenésig. Nem úgy a hangok: a fegyverek zaját és a Cephek orgánumát egy rossz szó nem érheti (utoljára talán a HL2-ben találták el ilyen jól az idegenek hangzásvilágát), a színészi játék azonban igen hullámzóra, a zene pedig kifejezetten jellegtelenre sikeredett.

KIFEJLETT KRÍZIS

Nehéz lelkesedés nélkül írni egy játékról, ha az magasan felülmúlta az elvárásainkat, és majd' minden téren remekel – a Crysis 2 pedig sikerrel hozta ki belőlem azt a fajta lelkesedést, amit játékkal kapcsolatban már nagyon régen éreztem. A grafika – magától értetődően – pazar. Az új helyszín mind változatosságában, mind hangulatában tökéletes. A történet tálalása simán hozza a Call of Dutykban tapasztalt minőséget; a hangeffektek pedig (a szinkront és zenét leszámítva) szintén eredménnyel veszik ki a részüket az elkeseredett városi harc hangulatának megalapozásából, így a Crysis 2-ben az is bizton megtalálja számításait, akit amúgy hidegen hagy a grafika – nem is ragozom tovább, kötelező vétel!

SCAR A GŐZÉRT!

A játékban szereplő SCAR gépkarabély nem teljesen a képzelet szülötte: nevét a belga FN SCAR-tól, alakját pedig a német H&K XM8-tól örökölte. Ez különösen azért érdekes, mert a két fegyver egymás konkurenciája volt: mindkettőt a korosodó M4 gépkarabély leváltására tervezték. A tavaly lezárult tendert végül a SCAR nyerte, az XM8 ugyanis felettébb megbízhatatlannak bizonyult iraki tesztje során: nem bírta a koszt és port, markolata hamar túlmelegedett, és nem volt kompatibilis az M4 tárjaival sem.

GRAFIKA»	»98%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»98%

www.pcguru.hu/1173

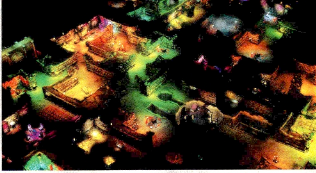
»Bizsergető háborús sci-fis világvége hangulat, frenetikus harc, és egy áll-leejtően kidolgozott betondzsungel. A Crytek állta a szavát, a Crysis-sorozat megszűnt puszta techdemónak lenni.

PRO
Észvesztően gyönyörű csatatér, fantasztikus akció-sci-fis hangulat, élvezetes és kézre álló harc.

KONTRA
A zárt terek nem túl erősek, az MI néha ökörségeket csinál, a színészi játék és zene pedig csak közepes.

GÉPIGÉNY» CPU: kétmagos 2 GHz, RAM: 2 GB, VGA: 512 MB SM3 DX9, HDD: 10 GB

»95%«



Felülről minden olyan nyugodtnak és kellemesnek tűnik. Kár, hogy a látszat – mint általában – most is csal…

HATÁSTALAN RAIDELHÁRÍTÁS

Dungeons

[ÍRTA JOHNBART] **A Dungeons nosztalgiát ébreszt az emberben, csak épp nem pozitív értelemben – átgondolatlan és frusztráló játékmenete miatt ugyanis minduntalan inkább a Dungeon Keepert tolná az ember helyette…**

Egyszerre szisszent fel minden alvilági kényúr, mikor tavaly a Kalypso lerántotta az éjsötét leplet a Dungeonsról, a játék ugyanis a bevezetőben említett Bullfrog-opusz örökségét meglovagolva igyekszik magához csalogatni a hagyományos szerepjátékos felállástól megcsömörlött játékosokat. Ennek megfelelően a jól ismert fantasy-alaphelyzetet felborítva holmi nemes hősök helyett ezúttal szadista személyiségjegyeink játsszák a főszerepet, a Dungeonsban ugyanis egy minden hájjal (és rosszindulattal) megkent kazamatalord szerepét ölthetjük magunkra, hogy felépítvén álmaink labirintusát odasózzunk a terepünkre tévedő hősjelölteknek. Az alapötlet remek, az elöd legendás, újító szándékból sincs hiány – mégis miért omlottak akkor össze a kivájt járatok?

A KAZAMATA ARCA

A fenti ötletet nyilván igen nehéz lenne zsírkomoly formában a célközönség arcába tolni, így nem ért meglepetésként, hogy a Dungeons a paródiavonalat erősíti: a produktum nagyjából a DeathSpankkel vehető egy fejszorító alá, mivel bár az értékrend és az IQ-szint eltérő, a történet itt is hasonlóan elborult. A 17 küldetésből álló hadjárat egy elit kazamatalord, Deimos kálváriáját regéli el: néma hősünk a kénköves pokol (tudományosabb lelkületűeknek: asztenoszféra) szintjén éli mókás életét a kalandorokat kiváló hatásfokkal feldolgozó kazamatájában, míg egy nap dögös barátnője, Calypso csúnyán el nem árulja: egy rakás magas szintű hős beengedésével porig rombolja hősünk játszóterét, átvéve így első helyét a föld alatti labirintusok hierarchiájában. Leforrázott lordunk a szamárlétra aljára (gyakorlatilag a földfelszín közvetlen közelébe) kerül: innen kezdi bosszúhadjáratát, hogy visszaszerezze korábbi vezető pozícióját – ezt az egyre mélyebben fekvő kazamaták felépítésével és az ellenünk összeesküvő alvilági kényurak labirintusainak szétverésével fogjuk elérni. Bár a történet kifejezetten blőd, játék közben ez szemernyit sem zavaró, köszönhetően a kacagtató szövegkönyvnek: bár a színészi játék nincs a topon, hűséges segítőnk, az öreg goblin Mr. Sidekick beszólásain mégis sokszor törtem ki hangos nevetésben, de a területünkre tévedő hősök szövege is hasonlóan komolyra sikerült (például: „Kérlek, ne ölj meg, még túl alacsony szintű vagyok!").

LAKBERENDEZÉS

Bármi is legyen küldetésünk célja, a feladatunk mindig ugyanaz: goblinjainkat munkára fogva egy olyan hatékony labirintus felépítése, ami sikeresen leköti a felszínről lemerészkedő kalandorokat, de egyben távol tartja őket birodalmunk szívétől, annak megsemmisülése ugyanis a küldetés végét jelenti. Nem véletlenül nem „kicsinálja" áll fentebb: a Dungeonsben ugyanis a folyamatosan érkező lootvadászok nemcsak ellenfelek, hanem egyben a játék nyersanyagforrásai is, miután kazamatánk bővítgetését a kötelező arany mellett azok lélekenergiájából finanszírozzuk. Ez minden hősnél alapból igen alacsony, növekedésnek akkor indul, ha a kalandor jól érzi magát „odalenn": megfelelő a berendezés, és kellő kihívást, valamint (ál)jutalmat biztosítunk. Az elsőt díszletek építésével érhetjük el: az ízlésesen berendezett (azaz koponyákkal, oszló tetemekkel vagy épp rozsdás kínzóeszközökkel tarkított) termek presztízspontokat termelnek, amik aztán újabb, drágább cuccokat oldanak ki. A kihívást csapdákkal és harcosok segítségével biztosíthatjuk; utóbbiakat pentagrammákkal idézhetjük meg, feltéve, hogy utat vájunk azon élőhelyekhez, ahol a lények élnek. Végezetül ott vannak a jutalmak; a kötelező kincsesládák mellett ezeket külön, az egyes hőstípusok számára létrehozott szobákban helyezhetjük el: a harcosok a páncélokat és fegyvereket imádják, a mágusok a könyvtárakban tartanak előszeretettel olvasóestet, az íjászok/tolvajok pedig a csapdákat kajálják. Magától értetődően a siker abban rejlik, hogy mindegyik osztály a neki megfelelő módon kapja arcába a díszleteket, a kihívást, valamint utána az értékes (?) zsákmányt, míg energiája a plafont nem kezdi verdesni – akkor ugyanis eljön a cselekvés ideje, le kell verni,

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Realmforge Studios

MŰFAJ
RPG/Stratégia

MULTI
nincs

INFO

Bár a Dungeons alapötlete nem új keletű, a Realmforge játéka mégis hiánypótló próbálkozás: az utolsó hozzá hasonló program, a Dungeon Keeper 2 ugyanis 12 éve jelent meg…

Tippek, trükkök, tanácsok

CSAK ARÁNYOSAN!

A kazamata zavartalan működéséhez elengedhetetlenek a kihívásként szolgáló szörnyek/csapdák, a jutalomként funkcionáló kincsek, fegyverek és könyvtárak, valamint a börtönök – mindenképp építs belőlük valamennyit, akkor is, ha kevés nyersanyagod van!

LE A GICCSEL!

Kazamatánk feldíszítése kezdetben nem szükségszerű – a magasabb presztízzsel elérhetővé váló eszközök ugyanis, bár hamarabb töltik fel a hősök lélekenergiáját, de drágábbak is, kezdetben így jobban járunk az olcsóbb megoldásokkal, nem kell rögtön puccoskodni.

YOU JUST LEVELED UP!

Mindig különös figyelemmel kövessük nyomon a hősök fejlődését: ha a kalandorok jelentősen magasabb szintűek, mint teremtményeink, nemcsak hogy könnyen legyűrik őket, de elégedetlenek is maradnak: szörnyeink fejlesztését a kazamataszívnél végezhetjük el.

CSAPATÉPÍTÉS

A szörnyek tápolása mellett a kazamatánk szívénél bővíthetjük munkásaink létszámát is – ha az elvártnál már sokkal tovább tart a hősök tömlöcbe vetése és az újabb járatok kiásása, akkor talán eljött az ideje, hogy kitold a goblinlimitet, és újabbakat idézz meg.

Mint általában, most is a nőstények okozzák a bajt. Már a pokol sem biztonságos

majd kínzókamrába kell csukni őket, az értékes mana kinyerését elősegítendő...

NYÁRS A PADLÓN

Bár a fentebb leírt mechanika leírva ötletes, játék közben inkább nyögvenyelős, mint szórakoztató, köszönhetően azon frusztráló tényezőknek, amik miatt a második küldetésre teljesen elvérzik az egész koncepció. Az első probléma a kontroll hiányából fakad: a munkaerőként funkcionáló goblincsapatot ugyanis közvetlenül nem irányíthatjuk, csupán ásnivalót és 3-4 munkakört (pl. a kikészült hősök börtönbe cipelését) jelölhetünk ki nekik, amivel önmagában nem lenne gond, ha nem lenne olyan ostoba az MI, ami hajtja őket: a járatvájást hajlamosak késve kezdeni, az abból nyert aranyat minden szegmens lebontása után odaszállítják hősünkhöz (igencsak kitolva így az építési időt), útkeresésük pedig szintén nem tökéletes. Hasonló a helyzet harcosainkkal is, leszámítva, hogy nekik még közvetett utasításokat sem adhatunk, egész nap csak gyökeret verve állnak a pentagrammában, míg meg nem látnak egy hőst – akkor azonban üvöltve vetik rá magukat, csak épp hiába, mivel teremtményeink szánalmasan gyengék, a gaz hősök röhögve lealázzák őket, függetlenül attól, hogy egy szinten vannak-e velük, vagy sem. Az energiában tápos kalandorokat így távozásuk előtt mindig saját kezűleg kell hogy kicsináljuk kazamatalordunkkal, ami főleg akkor válik különösen idegesítővé, mikor már egyszerre 4-5 hős rontja a levegőt területünkön, vagy ha épp valami más dolgunk lenne.

A (máskülönben igen fantáziátlan, leginkább területfoglalásban kimerülő) főküldetések mellett ugyanis igen sokszor más alvilági nagyfőnökök is megkeresnek minket valami tennivalóval (pl. sztrájkoló csontvázharcosok szétverésével), ami jutalommal nem jár, büntetéssel azonban annál inkább, az időlimites feladatok kihagyását ugyanis olyan hordák vagy hősök támadásával jutalmazza a játék, akik rögtön labirintusunk szívét veszik célba, leverésük így létfontosságú – csak épp amíg velük szórakozunk, nyersanyagforrásaink simán kereket oldanak, a változatosságot erőltető funkció így inkább idegesítően zavaró, mint kellemes – szerencsére a főmenüből elérhető sandbox módból kimaradnak, nem csoda hát, hogy a szabad labirintusépítést élveztem a legjobban a játékban. Nem sok jót tudok mondani főhősünkről sem: Deimost RTS- és TPS-nézetből is irányíthatjuk (előbbi esetén a látvány OK, utóbbinál nem), fejleszthető és megtanulható képességekkel rendelkezik, csakhogy ehhez az XP-t minden pálya elején fixen kapjuk, nem jár jutalom az építkezésért és a célok teljesítéséért, így az RPG-s vonulat meglehetősen súlytalan. A harcrendszer egyszerű, mint a kettes legó, meglepetést csak a gyenge mozgásanimációk, valamint hősünk váratlan halála okozhat – góré dacára ugyanis Deimos igen kehes, már egy közepes hős is simán kifekteti, ha nem vigyázunk.

A KAZAMATA ŐRE

A Dungeons le sem tagadhatná, hogy Peter Molyneux fantasy-stratégia sorozata, a cikkben több helyütt is emlegetett Dungeon Keeper volt a múzsája, különösen annak második része. A játékban szintén egy kellően halálos labirintus felépítése és a betévedő hősök móresre tanítása volt a feladatunk, miközben meg kellett akadályoznunk, hogy bárki kárt tegyen kazamatánk életet adó szívében. Bár egy csökevényes történettel a DK2 is rendelkezett, más sallanggal nem kínzott minket a játék – jobban jártunk volna, ha a Realmforge ezen a téren is hű marad elődjéhez...

Lejön bulizni az ember, és rögtön gyíkokba botlik. Annyira tipikus

„ROSSZNAK LENNI JÓ!"

...szólt a Dungeon Keeper mottója 1997-ben. „A kevesebb néha több", futott át a gondolat fejemben, mikor nekikezdtem a cikknek. A Dungeons jó kis játék lehetett volna: élvezetes múltidézője egy zseniális elődnek, ha a fejlesztők nem zsúfolták volna tele olyan elemekkel, amit nem bír el a kazamatamenedzsment. A labirintusépítés és a hősök igényeinek kielégítése remek alap – de mit sem ér az egész, ha az ellene dolgozó seregnyi szálka miatt nem tudjuk kiélvezni azt. Bár a kellemes humor, az idegesítő elemek zömétől mentes sandbox mód és az RTS-nézetben elfogadható grafika okán nem temetem a játékot, a Dungeonsban mégis rossznak lenni... rossz. De legalábbis frusztráló.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/2074

»Egy régi koncepció feldolgozása remek humorral, pár eredeti ötlettel, elfogadható grafikával, de sajnos átgondolatlan tálalással. Ha nem számít a grafika, inkább maradj a Dungeon Keepereknél!

»JOHNBART

PRO
Remek humor és szívnészi játék, valamint a kötöttségek nélküli sandbox mód.

KONTRA
Túlzsúfolt, átgondolatlan és áttekinthetetlen játékmenet, néha frusztrálóan nehéz.

GÉPIGÉNY» Kétmagos 2 GHz processzor, 2 GB RAM, 256 MB SM3 videokártya, 2 GB HDD

»75%«

SZÍVROHAM
Vigyázzunk a bajnokokkal, és az ellenlábas kazamataurak szörnyeivel is! Nekik nincsenek begyűjthető szajrés igényeik, rögtön a kazamataszívünkre pályáznak! Ha megjelennek, igyekezzünk minél előbb személyesen leverni őket, mert hipp-hopp leapasztják szívünk HP-jét...

SZÍVEM ŐRIZŐJE
Főleg a későbbiekben éri meg beruházni egy őrzőre – egy táposabb szörnyre, aki tapodtat sem mozdul szívünk mellől, élete árán is megvédve azt. Egyedül nem túl hatékony, de Deimossal karöltve elegendő védelmet nyújthat a bajnokokkal szemben.

BELSŐÉPÍTÉSZET
Miután az egyes osztályok kincseit csak külön szobákba pakolhatjuk, fontos, hogy úgy tervezzük meg labirintusunkat, hogy minden kaszt érintse a neki fontos termeket – a mágus a könyvtárakat, a harcos a fegyvereket, a tolvaj pedig a csapdákat.

TOVÁBBKÉPZÉS
Deimos képességei három kategóriába sorolódnak: intelligencia, támadás és védekezés. Miután pontok híján nem lehet mindhárom ágat kimaxolni, muszáj specializálódnunk valamelyik irányba – végezzük a fejlesztést a saját játékstílusunk szerint!

A sárkányok visszavárnak – Dragon Age II

[ÍRTA BATE] Megjelenés előtt sikerült megkaparintanunk a Bioware legújabb szerepjátékát, amit még a lapleadás előtt sikerült is végigjátszanunk. Az első rész egyenesen letaglózta szerkesztőségünket, hiszen összetettsége, kihívásokkal teli játékmenete azokat a Baldur's Gate-es időket idézte, amikor a játékosnak néha játékállást kellett visszatöltenie.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **BioWare**
MŰFAJ **RPG**
MULTI **nincs**

INFO

A 2009-ben megjelent Dragon Age: Origins játék folytatása, megújult külsővel, új tartalommal, amelyben egy Hawke nevű hőst alakíthat a játékos.

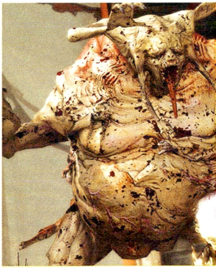
A játékfejlesztés esetében másfél év szinte semmi. Ennyi idő alatt készül el egy karakter női változata a Diablo 3-hoz vagy egy marketingkampány a Duke Nukem Foreverhöz. A Dragon Age folytatásának elkészültéhez viszont nem kellett több idő. Az első rész 2009 végén került a boltok polcaira, aztán jött még egy kiegészítőlemez is, így hát jogos a kérdés: ennyi idő alatt képes lehet-e bárki, hogy egy kiváló, teljes értékű terméket tegyen le az asztalra, ami megéri az árát? Úgy tűnik, igen, a Dragon Age 2 kitűnő folytatás lett. De sajnos nem minden fenékig tejfel…

LYCIUM

Jól tudjuk, hogy ha egy második rész megjelenésére nem jut elég idő, akkor gyakran csak az előző rész alapjaira épített, expanziószagú fércmunkát kapunk. A Dragon Age 2 már az első pillanatban biztosít minket afelől, hogy szó sincs ilyesmiről, hiszen egy teljesen megújult motor működik a szoftver alatt, amelynek köszönhetően alapjaiban változott meg a játék. A legszembetűnőbb változás maga a külalak: eszméletlen jól néz ki a program. Az új motort Lyciumnak hívják, s nagy valószínűséggel a Mass Effect 2 alatt is ennek a hajtóműnek a kezdeti példánya működött. A játék gerincét ezúttal is a párbeszédek és a Mass Effectből talán ismerősnek tűnő átvezető jelenetek alkotják, melyek ennek a motornak köszönhetően tényleg döbbenetesen néznek ki. A karakterek páratlan kidolgozottságúak, a különleges effektek pedig sosem néztek még ki ilyen jól szerepjátékban. De nem csak a külalak más, a legfontosabb változás PC-s szemmel nézve, hogy a játék már nem a megszokott Baldur's Gate-es nézetből irányítható, hanem a négy választható karakter egyikének háta mögé került a kamera, így gyakorlatilag egy akciójáték képét festi a program – de csak első ránézésre. Szerencsére egy összetett rendszer bújik meg a Dragon Age 2 alatt, minek köszönhetően bővelkedik olyan kihívásokban, amiket már az első részben is imádtunk.

HAWKE

Az új meghajtás mellé egy teljesen új történetszál is dukál, így sajnos búcsút kellett mondanunk a Szürke kamarásoknak és kedves



hőseinknek, mindent kezdhetünk a legelejéről. Sajnos ez azzal is jár, hogy az előző résszel ellentétben főszereplőnket nem mi választhatjuk ki, hanem egy előre beállított szerepbe csöppenünk. Ez alkalommal nincs lehetőségünk nemes törpe vagy számkivetett elf létrehozására, csupán a kaszt kiválasztása lesz a feladatunk (zsivány, harcos vagy mágus), valamint hősünk nemének meghatározása, s már indulhatunk is a kalandtúránkra. Szomorú tény ez, hiszen az első rész egyik legkiválóbb mozzanata az volt, ahogy megfigyeltük, miként fonódnak össze a több irányból induló történetszálak, s hogy fajunk és származásunk milyen befolyással van a végkifejletre. Szerencsére indulás előtt lehetőségünk adódik betölteni utolsó mentett állásunkat a Dragon Age: Awakeningsből, vagy választhatunk három lehetséges befejezésből is, de sajnos ez minden. Ráadásul ennek a betöltögetésnek sincs szinte semmilyen befolyása az új sztorira, mintha nem is ugyanazon a földrészen játszódnának az események. Sehol egy éjfattyú, a háborút is messze elkerüljük, ezúttal Kirkwall városa lesz az, ami köré az eseményszálak épülnek.

Dragon Age: Legends – Játssz a Facebookon!

Már majdnem fél éve zajlik a Facebookon található Dragon Age: Legends című alkalmazás bétatesztje, amire a dragonage.bioware.com/legends oldalon lehet még mindig jelentkezni. A rajzfilmet idéző grafikával felruházott program egy Heroes-szerű stratégiai játék, nincs benne semmi extra, igazából még a Farmville is érdekesebb nála. Viszont azok a szerencsés játékosok, akik bejutnak a Facebook játékba, akár öt értékesebb tárggyal lehetnek gazdagabbak a Dragon Age 2-ben, úgyhogy lehet, hogy a dolog megéri a regisztrációt, legalább munkaidőben is lesz mivel agyonütni a GDP-t.

A Dead Space 2-tulajdonosok egy kód segítségével egy jó kis Dead Spcae-szerű páncélt is a hősükre aggathatnak

Kicsi a bors, de erős. Legalábbis remélem...

KIRKWALL

Tehát itt van Hawke, a központi figura, aki családjával menekül a pusztítás elől, első célunk pedig az, hogy eljussunk Kirkwallba, ahol tehetősebb családtagjaink segítségére számítunk. Talán túl sok mindent nem árulunk el azzal, ha elmondjuk, hogy odaérkezésünk után nem igazán alakulnak úgy a dolgok, ahogy szeretnénk, így azonnal pénzt kell szereznünk a talpra álláshoz. Itt kezdődik a program sandbox jellegű játékmenete, ami már kicsit hasonlít a Dragon Age: Originsban látottakhoz. Hatalmas különbség viszont, hogy a bejárható terület kizárólag Kirkwall városára és annak közvetlen közelére korlátozódik, a küldetéseinket pedig (melyekből ugyan szép számmal akad) a város egyes kerületein belül hajtjuk végre. A játéktér három főbb területre van szeparálva (Kirkwall este és nappal, valamint annak külterülete), melyeken belül 7-10 zóna található, attól függően persze, hogy a központi történet mely szakaszában állunk (ezt három nagyobb részre oszthatjuk).

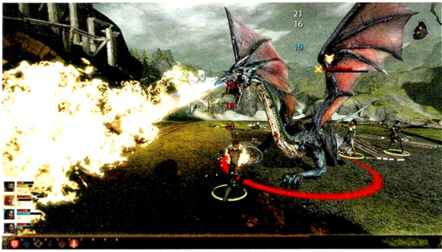
Ennek köszönhetően viszonylag sok területet járhatunk be, de sajnos hiába a remek számok, gyakran ugyanazok a zónák ismétlődnek. Előfordul, hogy 3-4 küldetésben is el kell látogatnunk más-más névvel jegyzett barlangokba, de hamar észrevesszük, hogy mindegyik ugyanúgy néz ki, ugyanazokon a lépcsőkön fogunk szaladgálni, és ugyanazokon a helyeken fordulunk be minduntalan. Jó, néha nem tudunk majd kinyitni egyes ajtókat, vagy a barlang másik oldalán indulunk, de azért tudjuk, hogy jártunk már ott – csak akkor még másképp hívták a helyet. Valószínűleg ezen a téren spórolták a legtöbb időt a fejlesztők, ami persze érthető, de korántsem örömteli. Egyébként nemcsak a barlangok esetében, de Kirkwallban is előfordul ugyanez, több ízben ismétlődnek az épületbelsők, valamint a készítők egyéb trükkös kis spórolásai (ugyanaz a terület este és nappal) is kicsit megmosolyogtatóak.

TÁRSAK A BAJBAN

Pár sorral feljebb már említettük, hogy megváltozott a kameranézet, így valamelyest az irányítás is különbözik az első részétől. Ami viszont nem sokat változott, az a Bioware különleges receptje, amitől mindig is imádtunk szerepjátékaikat. Ezek pedig a szereplők. Csapatunk ezúttal is legfeljebb négy főből állhat, a történet során nyolc olyan karakterrel futhatunk össze, akik valamilyen módon tagjai lehetnek kalandozó csapatunknak. Némelyikükkel csak a történet harmadánál futunk össze, akad olyan, aki az első öt perc után elhagy minket, sőt az is előfordulhat, hogy egy-egy döntésünk a halálba hajszolja valamelyiküket. Hasonlóan jól felépített, tökéletes történetszál bújik meg mindegyik szereplő mögött, mint az első részben tapasztaltuk. A főbb történetvonalat elhagyva, s társainkat meglátogatva most is lehetőségünk lesz ügyes-bajos gondjaik megoldására, aminek köszönhetően bizalmasabb kapcsolatot építhetünk ki velük, a dolog akár románcba is átcsaphat, valamint egy jó barátságnak hála maguk is hozhatnak olyan döntéseket, melyek kihatással lesznek a sztorira. Érdemes még megjegyeznünk, hogy bizonyos szint felett extra képességhez is jutnak társaink, de szerencsére már nem szükséges ajándéktárgyak után kotorásznunk a hátizsákokban, azt fontolgatva, vajon melyik szereplő örülne ennek vagy annak, hogy jobban megkedveltessük magunkat. No igen, a Bioware játékok ezen a téren mindig is domborítottak, úgyhogy ezúttal sem lehet egyetlen rossz szavunk sem a szereplőgárdára. Nélkülük a játék egy lelketlen, sima akcióprogram lenne.

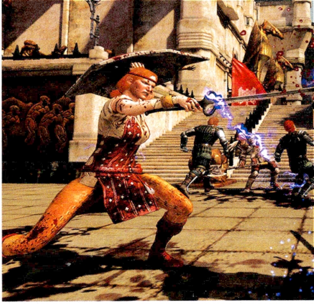
REFORMOK UTÁN

Az első részben is csalókának tűnhetett, hogy csupán három karaktertípust indíthatunk, de azért biztosan sokan tudjátok, hogy ezek mindegyikét külön specializálhattuk a későbbiekben. Mágusunk többek közt lehetett gyógyító, specializálódhatott tűzre vagy jégre, harcosunk forgathatott kétkezes pallost, vagy pajzzsal és buzogánnyal védhette a csapatot, a zsivány pedig érthetett az íjakhoz vagy tőrökhöz, attól függően, mire költöttük a szintlépésekkor kapott képességpontokat. A Dragon Age 2 esetében egy megújult fejlődési rendszer vár minket, ami mögött legalább annyi lehetőség lapul,



FELICIA DAY MINISOROZAT

Könyvek és képregények után a Dragon Age-franchise tovább terjeszkedik, s hamarosan megjelenik egy minisorozat is, méghozzá annak a Felicia Day-nek a főszereplésével, aki már a The Guild című másik sorozat ötödik évadját kezdi meg. A dolog persze nem lenne érdekes itt, ha nem a BioWare többszörösen díjnyertes Dragon Age-sorozatát választotta volna ki. A sorozat címe Dragon Age: Redemption lesz, mely hat részen keresztül foglalkozik Tallisszal (Felicia Day), az elf bérgyilkossal, akire az a feladat hárul, hogy csapatot toborozva elfogjon egy mágust, aki Ferelden környékén okoz jelentős gondokat.



Mindig kell egy jó csapat

KARAKTEREK A DRAGON AGE II-BEN

A BioWare játékok legnagyobb erőssége mindig is a karakterekben rejlett, és nincs ez másképp a Dragon Age 2 esetében sem. Lássunk most néhány szereplőt, akik csatlakozhatnak hozzánk a kalandunk során.

ISABELLA

A Siren's Call nevű hajó női kapitánya, ő tanította meg nekünk a duelist specializációt az első részben. Férjét, hajójának előző tulajdonosát az a Zevran nevű bérgyilkos ölte meg, akit még társnak is befogadhattunk kalandjaink során. Szerencsére nem igazán neheztel rá.

HAWKE

Főhősünk, a történet főszereplője, akit alakíthatunk nőként vagy férfiként, zsivány, harcos vagy mágus formájában. Lotheringből menekül családjával az éjfattyak elől, s közel 10 évnyi kalandozását kísérhetjük végig a Dragon Age 2 alatt.

VARRIC

A törpe Varric sosem ismerte meg szülőföldjét, egy kereskedő céhbe született, akiknek köszönhetően hihetetlen dumássá vált. Testvére Bartrand, kettejükkel nyithatjuk meg a második fejezetet a játékban, amennyiben csatlakozunk felderítőútjukhoz.

MERRILL

A fiatal hegyesfülű Merrill furcsa viselkedésével tűnik ki fajának többi tagja közül, meggondolatlan, és vajmi kevés ismerete van a világról, amiben él. Még saját fajtáját se ismeri annyira, mint kéne, de Kirkwallba térve bennünk támogatóra lelhet. Egy furcsa, törött tükör van szobájában...

ANDERS

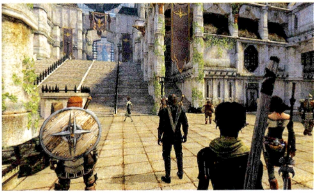
Anders a Dragon Age első részéből lehet ismerős számunkra, ő az egyik karakter, aki visszatér a történetben. Kedvenc macskája elvesztése után komoly barátságot épített ki az Igazság nevű szellemmel, akinek saját testében nyújt menedéket.

BETHANY

Hawke testvére, aki nagyszerűen ért a mágiához. Lothering lerohanása után ő is velünk tart majd, hogy csatlakozzon családjához, a mi dolgunk, hogy vigyázzunk rá, miután ikertestvérünk eltávozik. Hasznos tagja lehet a csapatnak, főképp gyógyítóként.

AVELINE

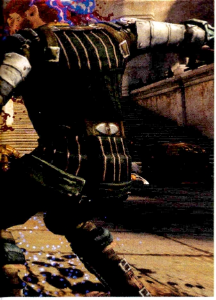
Avelin Vallen egy vérbeli katona, mestere a kardforgatásnak, és kiválóan kezeli a pajzsot. Tökéletes és fáradhatatlan védelmező. Apja kitagadta, ezért nem kapta meg a lovagi címet, de a kiképzést igen, ezért Kirkwall őrei hamar felfigyelnek tehetségére.

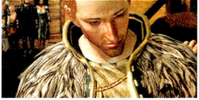


mint az Origins esetében. Alapból minden karakterünket hat különféle specializáció várja, képességpontjaikat ezeken belül oszthatjuk el. Ezek a pókhálószerű képességfák jóval átláthatóbbak és kidolgozottabbak lettek, valamint olyan változatosságot biztosítanak számunkra, ami többszöri végigjátszásra serkentheti a játékosokat. A 7. és 14. szintet elérve főhősünket további három képességfán is továbbfejleszthetjük, viszont a társak esetében sajnos ez a dolog már nem működik.

Akad itt viszont egy apróság, ami miatt kicsit fennakadt a szemünk, ez pedig a társaink felszerelése, ami mindig elengedhetetlen és izgalmas része minden szerepjátéknak – tárgyakat gyűjtögetni, fejleszteni jó móka, ezt már a Diablo 2 óta tudjuk. A legnagyobb változás most az, hogy páncélt (pontosabban kesztyűt, sisakok, mellvértet és csizmát) csak Hawke kaphat a játékban, mindenki másnak saját, egyetlen darabból álló öltözete van, amit nem cserélhetünk le másikra. Annyit azért megenged nekünk a játék, hogy időközönként fejlesztéseket találjunk ezekhez a „beépített" ruhákhoz (főleg akkor, ha a szereplők saját küldetéseit göngyölítjük fel), de ha tegyük fel indítunk egy mágust, s találunk egy jó kis sisakot harcoshoz, akár azonnal eladhatjuk azt, mert senki másra nem fogjuk tudni ráakasztani. Szerencsére társaink páncélzata szintlépésenként „fejlődik", sőt, idővel egyre brutálisabban is néznek ki, valamint fegyvert, gyűrűket és övet rakhatunk a kezükbe, ezért aztán nem olyan mellbevágó a változás, mint az elsőre hangzik.

Nem szabad szó nélkül elmennünk a tárgykészítés új verziója mellett sem, ami az első részben finoman szólva nem volt túl





Abból a szögből, ahonnan ez a lány nézi a támadást, még reménytelenebbnek tűnhet a helyzet

A 2. részben csak egy város áll rendelkezésre a kalandozáshoz, ami visszalépés az első részhez képest

tökéletes. Alapvetően három szakma található a második részben: a varázsital-készítés, a füstbombák és egyéb hasznos robbanóanyagok létrehozása, valamint a bűbájolás, amivel különféle köveket helyezhetünk a fegyvereinkbe és páncéljainkba. Először is minden leegyszerűsödött, ami csak jót tett a rendszernek, hiszen jól tudjuk, hogy az előző átláthatatlan és szinte teljes egészében használhatatlan volt. A legfontosabb talán az, hogy karaktereink önmagukban már nem képesek előállítani semmilyen tárgyat (tehát nem vehetünk fel szakmákat), hanem megrendeléseket adhatnak le rájuk (a városban több helyen, valamint később a birtokunkon is). Ehhez nincs is más dolgunk, mint kalandozásaink során felfedezni az egyes lelőhelyeket, különféle gyógynövényeket vagy érceket, ha pedig sikerült felfedeznünk egy bizonyos számú és fajtájú hozzávaló helyzetét, és megszereztük a szükséges receptet, akkor pár ezüstpénzért bármennyit rendelhetünk magunknak ezekből a tárgyakból. Ennek köszönhetően tehát már a hozzávalók gyűjtögetésével sem kell bajlódnunk, ami valljuk be, nem baj, hiszen ez nem túl hálás dolog egy szerepjáték esetében.

Ami nem sokat változott, az a harcrendszer – ettől eleinte nagyon féltünk, hiszen az első részben ismert taktikai módhoz rengeteg kellemes emlékünk fűződik. Na persze az emlékeket megszépíti az idő, mert ugye jól tudjuk, hogy a Dragon Age: Origins egy nagyon nehéz játék volt, főleg magasabb fokozaton, ahol akár két másodperc alatt fűbe haraphattak a hőseink. És most sincs ez másképp. Ennek elkerülése érdekében jól megválogatott csapatra és képességekre lesz szükségünk, valamint a szóköz nyomkodásával kell a játékot oly mértékben lelassítanunk, hogy képesek legyünk folyamatosan az adott szituációhoz alkalmazkodni. Egy-egy harc esetében persze a „durr bele mindent" megoldás tökéletesen beválik (azaz tűzvihar, villámok, jégfal, futás), de akadnak a játékban komolyabb küzdelmek is, melyek esetében egyenesen taktikáznunk kell, hasonlóképp, mint mondjuk a World of Warcraft esetében – elfutni a rohamozni készülő szörny elől, vagy kilépni a kőomlás útjából, vagy fedezékbe bújni a hatalmas robbanás lökéshulláma elől. Ezek a bossharcok a legizgalmasabb részei a Dragon Age 2-nek, és a győzelem után a jutalom sem marad el.

AZ ELOROZOTT TRÓN

Ha esetleg valakinek kimaradt volna, hazánkban is kapható az első Dragon Age regény, Az elorozott trón, amelyet a Tuan Kiadó jelentetett meg még 2009-ben. A regény konkrétan a Dragon Age: Origins előzménye, és a főszereplő a fiatal Maric, aki egy rebellis sereg élén egy zsarnok uralmától igyekszik megszabadítani az országot. Időközben külföldön megjelent egy újabb regény is, a The Calling, David Gaider tollából. Remélhetőleg idővel ezt a kötetet is viszontláthatjuk a magyar könyvesboltok polcain.

A Dragon Age II-t teljesen új motor hajtja, amely egészen elképesztő látványt képes varázsolni a monitorainkra

FEKETELEVES

Bár a változások többnyire jót tettek a Dragon Age-nek, a második rész korántsem tökéletes. Kezdjük mindjárt a legsajnálatosabb ténnyel, ami a játékidő. A Dragon Age 2 nem rövid játék, főleg ha azt vesszük, korunk más játékainál mi a helyzet, de az első részhez viszonyítva ez sajnos édes kevés. Mindössze 24 óra alatt sikerült a történet végére érnünk úgy, hogy szinte minden küldetést végigvittünk, mindenkinek megoldottuk a személyes kis problémáját, valamint a párbeszédeket is végighallgattuk. Az első rész esetében jól tudom, mennyire volt elég 24 óra, hiszen a Warden's Quest versenyen pont ennyit kellet játszanunk egyhuzamban a játékkal, s akkor a teljes történet 17%-át sikerült felderítenünk. Döbbenetes szám, valóban, de azért tegyük hozzá, hogy kb. a játék felénél tartottunk akkor is, csak épp a mellékszálakból maradt ki jó pár. Ezúttal viszont nem erről van szó, egyszerűen rövidebb lett a játék, ami az első rész fényében igen sajnálatos.

Ezenkívül rettenetes a program útvonalkereső rutinja, még az egyszerű lépcsők is komoly kihívást jelentenek PC-n, hiszen ezen a platformon nem mi „toljuk" a hőst, hanem az egér segítségével kijelölhetünk nekik egy pontot, hogy oda menjenek. Gyakran megesett, hogy karakterem elkezdte csépelni a lépcső sarkában a levegőt, mert nem tudta feldolgozni még a legegyszerűbbnek tűnő útvonalakat sem, értékes másodperceket veszítve ezzel. Nem mehetünk el szó nélkül a helyszínek ismétlődése mellett sem, amiről ugyan már beszéltünk, de azért csúnyán becsapva éreztük magunkat minden egyes ismerős kazamata láttán, vagy amikor rájöttünk, hogy bizony egyetlen városban fog játszódni az egész játék. Ha pedig mindehhez hozzávesszük azt is, hogy nincs magyarítása a játéknak, akkor bizony már kicsit könnybe lábad a szemünk...

DE ATTÓL MÉG...

A Dragon Age 2 egy kiváló szerepjáték, amit sok olyan jellegzetes Bioware-tulajdonságának köszönhet, amiket mindig is imádtunk a kanadai stúdiótól. A sztori érdekes és izgalmas, a karaktereket pillanatok alatt megkedveljük, és gyakran kerülünk olyan döntések elé, melyeket mi magunk is nehezen hoznánk meg. Egyszóval egy remek folytatás, telis-tele olyan elemekkel, melyek miatt képtelenség az Exit Game gomb fölé vinnünk az egeret még éjjel, véreres szemekkel sem. Igaz, hogy relatíve rövid, s vannak apróbb hibái, de mi szerettük, s repesve várjuk az első kiegészítőt hozzá.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1964

»Teljesen megújult folytatás, ami legalább olyan érdekes és izgalmas, mint az első rész volt. Páratlan grafika, izgalmas sztori és persze utánozhatatlan Bioware beütések.

»CHRIS

PRO
A történetmesélés mesteri, a Bioware még mindig verhetetlen csapat a szerepjátékok terén.

KONTRA
Rövidebb, mint az első rész, s nem olyan szerteágazó a sztori, valamint kicsi a bejárható terület.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 1.8GHz, GeForce 7900 GS/Ati Radeon HD 2600 VGA, 1GB RAM, 7GB

»83%«

VIZES KÖPENYBEN VIGYÁZZ A VILLÁMMAL!

Magicka

[ÍRTA KREDENC] **Van abban valami jelzésértékű, hogy 2011 egyik első zajos sikerét nem egy mainstream, milliós büdzséjű tucatjáték aratta, hanem egy független csapat csiszolatlan gyémántja. Hát még ha csiszolt lenne...**

Úgy tűnik, a Paradox elleste a „know-how-t" a Valve-tól, ugyanis ahogy Gabe Newell cége a Portal vagy a Left 4 Dead esetében, úgy ők is mostanában szívesen karolnak fel olyan indie projekteket, melyekben erős potenciált látnak – ilyen volt korábban a mára komoly rajongói bázissal büszkélkedő Mount & Blade, és ilyen honfitársaik, a svéd Arrowhead Game Studios garázscég apró kis csudája, a Magicka.

BŰBÁJMIXER-BAJNOK KERESTETIK...

Egyvalamit tisztáznunk kell már az elején: bár az izometrikus nézőpontú játékot a legtöbb helyen akció/RPG-ként aposztrofálják, súlyos tévedés lenne azt hinni róla, hogy egy újabb Diablo-klónnal van dolgunk. A Magicka sokkal inkább egy klasszikus „shoot 'em up", illetve annak „run and gun" alfaja, melynek képviselője volt korábban a legendás Commando is. A játékban ugyanis nincs sem inventory, sem fejlődés/szintlépés, az egyetlen dolgunk, hogy egy varázslótanonccal eljussunk a pályák elejétől a végéig, miközben hullámokban tör ránk az ellenség, fegyverünk pedig (hasonlóan előző teljes játékunkhoz) a mágia (ugyan lehet nálunk egy szúró/vágó fegyver, de sokat nem fogjuk használni) – ám mielőtt valaki legyintene, hogy „megint egy unalmas hentelés", azt is el kell árulnom, hogy épp itt jön a cucc legzseniálisabb csavarja: a bűbájokat magunknak kell előállítani, a másodperc törtrésze alatt, ha túl akarjuk élni a hiriget. Hősünk ugyanis nyolc iskola (tűz, víz, villám, föld, fagy, ősmágia [arcane], élet és pajzs) fortélyait ismeri, támadásait és védekezéseit ezek kombinációjából bűvölheti elő, egymás mellé sorakoztatva az elemeket, majd a kombót elsütve. Az egyes iskolák képviselőjének van egy típusa, pár tulajdonsága és egy ellenlábasa. A tűz például magában csak kis hatótávú lángszóróként funkcionál, ha messzire akarjuk eljuttatni, vegyítenünk kell a földdel, amely lövedék típusú (tulajdonképpen egy kisebb kősziklát izzítunk fel és hajítunk el). Villámot azonban nem tudunk ilyen módon „becsomagolni", mivel az elektromosság és a föld „ütik egymást" (lásd: földelés), így ennek „hordozórakétája" a sugár típusú ősmágia.

> Ismét egy független fejlesztésű műremek, amely ugyan nem mentes a hibáktól, de ha rákattanunk, akkor bizony nem ereszt

Miután egyszerre akár öt elemet is egymás mellé pakolhatunk, a kombinációk száma nagy, és ezeket bizony kénytelenek leszünk memorizálni. Tetézi a „bajt", hogy lehetőség van másodlagos elemek előcsalogatására is: a pusztító meteoresőhöz például gőzre van szükség, amelyhez a tűz+víz gombját kell lenyomnunk – miután a kettő ellensége egymásnak, a víz kioltja a tüzet, de a mágialáncban megmarad a gőz, így tehát a helyes sorrend eme támadómágia ellövéséhez: tűz, föld, tűz+víz, föld, tűz. Ám még ezt is lehet tovább csavarni: a játék erősen fizika alapú, hősünk pedig nem a szerepjátékok übermensch Gandalfja: tűzbombájának srapneljei őt is megsebzik, még köpenye is lángra kaphat, melyet jobb mielőbb eloltani egy magunkra szórt „víz" mágiával. Ha azonban túlságosan nedves a talárunk, csínján kell bánnunk az elektromossággal is – gondolom, mindenki, aki figyelt fizikaórán, sejti, hogy miért... (Itt is áll az imént leírt trükk: némi tűzzel megszáríthatjuk magunkat.) A kő/papír/olló elv szintén működik: az arcane gyógyítja az élőholtakat, ellenük sokkal hasznosabb az életsugár, míg a goblinok erősen gyúlékonyak. A pályákon találkozunk apróbb „feladványokkal" is, melyeket hasonlóan kell megoldanunk – miután például nem tudunk úszni, a patakon csak befagyasztás után tudunk átjutni (ez se egyszerű, hiszen a jégtáblára lépve emberünk csúszni kezd a még nem lejegelt vízfelület felé).

Ha kombinálod a tűz és a szellentés opciókat, abból nagyon durva varázslatok születnek. Az életben is

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Arrowhead Game Studios

MŰFAJ
shoot 'em up

MULTI
4 fős co-op + multi

INFO

Ha kíváncsi vagy a játékra, akkor töltsd le a demót, ami csak háromszáz megabájtot foglal. Figyelem! A demót csak a Steam rendszeréből tudod letölteni, így szükséged lesz egy Steam accountra.

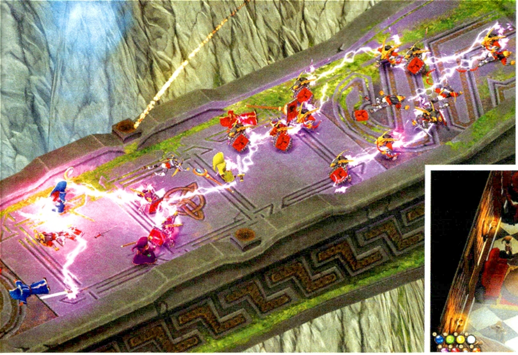
Tippek, trükkök, tanácsok

A RÉGI MÓDSZER
Bár a kézifegyverek sokat nem érnek, de ezeket is megbűvölheted, ha kiválasztasz egy mágiát (mondjuk a tüzet), majd a Shift nyomva tartása mellett megnyomod a bal egérgombot. Ezt egyébként egyszer mindenképp érdemes eljátszani, achievement jár érte...

HA TÜRELMETLEN VAGY
Az oktatópályát könnyedén át lehet lépni, ha a pincébe esés után megnyomod az Esc billentyűt, majd kiválasztod a BANANA!? opciót. Ekkor a gyakorló módot kikerülve kikerülsz az akadémia elé, az összes, a tutorial alatt megtanulható mágiával, tudással.

OKOSAN PAKOLJ!
Ne feledd, azonos elemből is pakolhatsz többet egy mágiába, így ezen elem hatása felerősödik. Az első pályán például, az akadémia lépcsői és a szarvas után jobbra átkelhetsz a folyón, ha befagyasztod – ezt egyszerű megtenni négy jég és egy föld elsütésével...

TÖBBET ÉSSZEL!
Fontos az elemkombinációk használata, ezek sebzése igen magas: a gőz (víz+tűz) mellett a jég (víz+hideg) is hasznos, a szilánkjai ugyanis egyszerre több ellenséget is megsebeznek. Érdemes még a játék elején kísérletezni a mágiákkal, izgalmas hatásokat érhetsz el...



A kis fickók arca nem látszik, de ne aggódjatok, ez nem azt jelenti, hogy „ennyire sötétek"

ÖN- ÉS KÖZVESZÉLY

Miután tengernyi szörny ugrik a nyakunkba (néha szó szerint, a goblinok ugyanis a hátunkra csimpaszkodnak, ilyenkor a szóköz nyomogatásával rázhatjuk le őket), gyorsan kell gondolkodnunk és cselekednünk, előrántva a szituációhoz legjobban passzoló bűbájokat (lehet falat vonni is elénk, sőt, aurába is burkolhatjuk magunkat). Sajna az irányítás nem igazán segít minket a játékban; a nyolc iskola alapból a QWER ASDF gombokhoz van kötve, emellé még a Shift (területtámadás), a Ctrl (blokk) és a szóköz (akció) is társul (a két egérgomb mellett), így bizony jól be kell gyakorolnunk a mozdulatokat. Gamepaddel sem jobb a helyzet, ott ugyanis a jobb analóg karra van drótozva a mágia, egy irányhoz kettő, így a víz a fel+bal, az élet a fel+jobb – aki egy-két másodperc alatt előpöcköli a fent leírt meteoresőt, az várhatja a baglyot Roxfortból a felvételi értesítővel...

Ez az a játék tehát, ahol a kulcsszó (a türelem mellett) a gyakorlás, hogy behunyt szemmel, oda se pillantva tudd előbűvölni a megfelelő kombókat. És hogy még jobban elijesszem a Magicka világától azokat, akiket a mai, gyakorlatilag helyettünk játszó tömegtermékek elkényeztettek: mentés sincs! A készítők ugyan beépítettek egy checkpoint-rendszert a mókába, ám ezek a pontok meglehetősen sporadikusak (és néha logikátlanok; van, ahol képernyőkön át egy sincs, hogy aztán egymás után kettő is legyen), és ha kilépsz a menübe vagy a Windowsba, az újabb menetet ismét a pálya elejétől kell elkezdened. Mindezek miatt ki kell jelentenem, hogy a svéd srácoknak sikerült méltó vetélytársat állítani a legendás Ghost 'n' Goblinsnak, minden idők legaljasabb játékának...

DEBÜTÁL AZ EXBAJNOK

A Magicka még valamiben hasonlít a cikkben emlegetett Portalra: ez is pár egyetemista projektje volt, amely megnyerte a 2008-as svéd játékverseny (mert ott ilyen is van...) nagydíját, a Game of the Year (Év játéka) címet. Ezután döntötték úgy a srácok, hogy kereskedelmi termékké formálják munkájukat, a Paradox pedig, amely még a fesztivál megnyerésekor felfigyelt rájuk, egyből lecsapott a kiadási jogokra.

Még valamit hozzá kell tennem mindehhez: bár a Magicka 13 fejezetre tagolt kampánya egyedül is végignyomható (hangsúlyozom: végtelen türelemmel és gyakorlással, főleg a teljes képernyőt kitöltő életerőcsíkú, nehezen sebezhető bossok miatt), az igazi mókát a kooperatív mód jelenti, hiszen akár három cimborával is belevághatunk a kalandokba (online és offline, tehát adott az egy gép előtt szorongás „klasszikus" élménye), és bizony itt mutatkozik meg a játék ereje, hiszen a „baráti tűz" fogalma szó szerint érthető – szerencse, hogy van feltámasztó varázslat, így érdemes is egyvalakinek felvállalnia a „healer" szerepkörét, bár a szűk játéktér miatt fel kell készülni rá, hogy a gyógyításból kijut az ellenségnek is (vagy néha a dokit kell életre bűvölni...). Akinek pedig sem a kampány, sem a tényleg klasszikus Challenge mód (egymás után, hullámokban érkező szörnyhordák) sem elég, beszállhat a multiba, ahol más mágusok ellen kell próbára tennie zongoratudását – überbrutál egy vérbál az, higgyétek el nekem...

MIDGARD FÉNYEI ÉS ÁRNYAI

A svéd srácok amúgy a szólista/kollektív szívatást remek humorba pácolták, a skandináv mitológián alapuló játék ugyanis tele van a fantasyt és az RPG-t (meg úgy általában a videojátékokat) kifigurázó képi és nyelvi poénokkal, így aki jártas a műfajban/témában (és ért angolul), két hajtépés között remekül fog szórakozni. Ha még azt is elárulom, hogy közel félszáz (jórészt elvetemült és aljas) achievement vár ránk, azt hiszem, a fentiekkel együtt bátran kijelenthetem, hogy a Magicka szavatossága messze túlnő a mai átlagjátékokon, ráadásul mindezért a Steamen mindössze 10 eurót kell kicsengetnünk...

A nagy lelkesedés ellenére nem mehetek el szó nélkül a legnagyobb hiba mellett sem: a kegyetlen nehézségi szint nemcsak a mechanizmusból adódik, hanem a tengernyi bugból is. Sajnos a Paradox lassan úgy válik ismertté, mint a kiadó, akinek termékeivel csak az első pár patch után érdemes játszani. Állítólag a szoros határidő az oka annak, hogy a Magicka kiadása után egy-két héttel már az ötödik folton vagyunk túl, és ezek még csak a kritikus hibákat irtották ki, de még így is van belőlük bőven; hiába például a meglehetősen egyszerű (bár hangulatos) grafika, néha a legerősebb vason is képes úgy beszaggatni a drága, hogy az fájdalmas, az elveszős mentéseket pedig már meg sem említem... Mindezek ellenére mindazok, akik igazi kihívásra, jó közösségi mókára vágynak, egy olcsósága ellenére értékálló játékra, amely sokáig képes lekötni az embert, és a haverokkal, tesóval is le lehet ülni elé egy jóízű ökörködésre, érdemes beruházniuk rá – bár előtte azért erősen javaslom a demó kipróbálását...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/2097

»Határtalan kitartást, rengeteg gyakorlást igénylő, ötletes és humoros shoot 'em up, kiemelkedő ár/érték aránnyal – megvásárlása előtt azonban ajánlott belekóstolni a demóba...

»]{REDENC

PRO
Innovatív mechanizmus, remek humor, nagyszerű kooperatív/kompetitív móka, hosszú élettartam

KONTRA
Egyelőre sok bug, a nehézségi fok olykor kegyetlen, főleg a magányos mágusok számára...

GÉPIGÉNY» 2.4 GHz CPU, 2048 MB RAM, 256 MB SM3 DX9.0c VGA, 2 GB HDD

»78%«

AZ ELSŐ „ÖCSI"

Az „Oh gravity, thou art a heartless bitch" achievementet hamar begyűjtheted: sebezd meg magad erősen, majd bűvölj egy Haste mágiát (ASF), és rohanj le az akadémiától levezető lépcsősoron. Embered elesik, és előbb-utóbb kitöri a nyakát...

GYILKOS POÉN

A legjobb poén szerintem (legalábbis a South Park ismerőinek) az „OMG! They killed Yellow!" achievement, melynek megszerzése sem bonyolult: a játék indításakor válaszd ki karakterednek (rákattintva) a sárga köpenyszínt, majd egész egyszerűen nyírasd ki magad...

A LEGJOBB VÉDEKEZÉS...

A „védelem" iskola (E) segítségével csapdákat, falakat és védőaurát is létrehozhatsz. A föld + védelem magad elé dobva sziklafalat hoz létre, a tűz + védelem félkörívben leszórt csapdákat, míg utóbbit magadra szórva védett leszel a tűz ellen, kb. 10-12 másodpercig.

HA SEGÍTSÉG KELL

A játékról rengeteg hasznos trükk megtudható csakúgy, mint a titkos helyek holléte, a különböző achievementek megszerzésének mikéntje a YouTube NotCasuals csatornáján, sőt, komplett végigjátszás is található, ha elakadsz, érdemes ott körülnézni!

VEDD ELŐ A DURVÁBBIK ÉNED

BULLETSTORM

[ÍRTA BATE] **A FPS-ek területén manapság igen nehéz újat mutatni, a műfaj lassan nem is áll másból, csak bejáratott címek dollármilliókat felemésztő marketingkampánnyal vonzóvá tett újabb és újabb részeiből. Mindez nem csoda, hiszen forradalmat hozni egy közel 20 éves műfajba nem kis kihívás. Szerencsére még mindig akadnak olyan fejlesztők, akik, ha szemléletváltást nem is, de újdonságot képesek csempészni az FPS-ek világába…**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EPIC Games/ People Can Fly

MŰFAJ
FPS

MULTI
2-4 fős co-op

INFO

A játék főhősének, Grayson Huntnak egy igazi játékveterán, Steve Blum adja a hangját, aki több tucat programban keltett már életre hősöket – ne lepődjetek meg, ha ismerős lesz a hangja.

Gondolom, rajtam kívül sokan láttátok már azt az interneten folyamatosan fel-felbukkanó képet (lásd a jobb sarokban), amely a kilencvenes évek FPS-eit hasonlítja össze korunk termékeivel a pályafelépítés szempontjából. Bár mondhatnám, hogy túlzás ez a grafika, de sajnos egy cseppet sem, és nekem is be kell vallanom, hogy az esetek 90%-ában azért is nem tudnak lekötni a modern First Person Shooterek, mert egy óra után megunom, hogy csak szaladok előre egy „csőben", és két átvezető jelenet között lövöm a mindig ugyanabból a sarokból felbukkanó ellenfeleket. Talán kicsit régivágású vagyok, de a single player játékélményt még mindig a multiplayer elé helyezem, és az utóbbi évek FPS-ei ebből a szempontból nem nagyon kényeztették el a hozzám hasonló embereket. Egészen mostanáig.

Habár az alapkoncepció nem különbözik az átlag FPS-ekétől, a skillshot rendszer mégis egyedivé varázsolja a Bulletstormot

MÁS MEGKÖZELÍTÉS

Na persze a Bulletstormot közösen fejlesztő EPIC Games és People Can Fly sem találta fel a spanyolviaszt, csak a manapság divatos, önmagukat halálosan komolyan vevő FPS-eket szemberöhögve egyetlen dolgot tartottak szem előtt: a játékosok gátlástalan szórakoztatását. Ennek eredményeképpen repülünk el a XXVI. századba, ahol az egykor elit katona, mostanság űrkalóz Grayson Hunt bőrébe bújva rúgunk szét jó néhány koszos segget. A történetre nem is vesztegetnénk túl sok szót, az ugyanis csupán rengeteg káromkodással felhígított alibi, s mint olyan, gyönyörűen puffogtatja felénk az ezeréves hollywoodi sablonokat (Sly és Schwarzi zokogva könyörögnének egy ilyen forgatókönyvért), egy percre sem feledtetve velünk, ezt az egészet maguk a fejlesztők sem gondolták komolyan. Szerencsére. Ami a játékmenetet illeti, az alapok tekintetében a manapság bevett séma érvényesül: teljesen lineáris pályákon zúzunk előre, miközben jó pár átvezető videó szakítja meg a folyamatos pusztítást. Na de ha ez a helyzet, akkor mégis mi az, ami miatt nem hajítottam a sarokba az egészet egy óra után? Két dolog kellett ehhez: egyrészt a zseniális skillshot rendszer, másrészt az egészen elképesztő látvány.

LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

Kezdjük a fontosabbal: a játék lelkeként, újdonságaként, a mi mozgatórugónkként funkcionáló skillshot rendszerrel, ami

TÖRTÉNELEM – EGY CSAPAT MUNKÁSSÁGA

ZZT (1991)

A ZZT egy roppant egyszerű karakteralapú játék volt, amelyben a játékos a kurzorbillentyűkkel irányította a karakterét, és a Shift lenyomásával tudott tüzelni az ellenfelekre. Igazából nem is maga a játék lett sikeres, hanem a szerkesztőfelülete.

KILOBLASTER (1992)

Klasszikus space shooter játék, ahol az űrhajónkat fel-le és jobbra-balra irányítva kellett lelőni az egyre gyorsabban közeledő ellenfeleket. MS-DOS, 256 színű VGA-mód, gyakorlatilag kőkorszak a mai technikához képest.

JILL OF THE JUNGLE (1992)

Egy háromrészes oldalnézetes platformjáték, amelyben egy amazont kellett irányítani, aki különböző fegyverekkel tudta felvenni a harcot az ellenfelekkel, 17 pályán keresztül. A játék csak DOS-on volt elérhető.

EPIC PINBALL (1993)

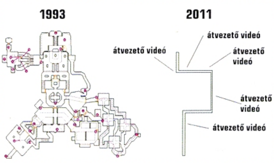
Nem saját fejlesztés, az EPIC csak kiadóként vett részt ennek a játéknak a terjesztésében. Az Epic Pinball DOS alatt futott, és összesen 12 2D-s flipperasztalt tartalmazott 3 floppy lemezre szétbontva.

JAZZ JACKRABBIT (1994)

Az első Epic játék, amelynek a fejlesztésében már Cliff Bleszinski is részt vett. A játék egy platform shoot'em up, már nemcsak DOS, de Windows operációs rendszer alá is. Sőt, még Macintoshra is megjelent.

FPS PÁLYATERVEZÉS AKKOR ÉS MA

A cikkben utaltunk rá, álljon itt a kép, ami tökéletesen bemutatja, hogy miképp egyszerűsödtek le az FPS-ek közel két évtized alatt. A Bulletstorm sem különbözik a 2011-es változattól, de legalább fel lett dobva egyedi ízzel.



A kapd el a grabancát egészen új értelmet nyer a Bulletstormban

konkrétan változatossá, élvezetessé és megunhatatlanná teszi az amúgy meglehetősen egysíkú alapokra építkező Bulletstormot.

Miről beszélek? A játékban egy olyan fejlődési rendszer kapott helyet, amely pontozza a „munkásságunkat", azaz hogy mennyire kreatívan küldjük a másvilágra ellenfeleinket. A dolog nemcsak azért szuper, mert látványos, és általa nem válik lapos lövöldévé a program, de az így szerzett pontjainkból vásárolhatunk magunknak lőszert és fejlesztéseket. Ezúttal tehát nemcsak arról van szó, hogy telepumpáljuk ólommal (ez ugyanis csak 10 pontot ér) a ránk rontó martalócokat, mutánsokat, elit katonákat és mindenféle más torzszülötteket, hanem minél látványosabban és durvábban kell kivégezni az ellenfeleket. Ebben a következő dolgok

lehetnek a segítségünkre: a bal kezünkben található, Leash névre keresztelt elektromos lasszó, a jobb kezünkben szorongatott fegyverünk, a jobb lábunk, a tereptárgyak és maga a környezet. Ezek segítségével összesen 131 kombinációt hozhatunk össze, szóval már eleve az is egy hatalmas kihívás, hogy kivétel nélkül mindegyiket kipróbáljuk.

S hogy konkrétan miről van szó? A legalapabb kombináció, hogy magunkhoz rántjuk az ellenfelet a Leash-sel (ekkor belassul az idő), majd mikor a közelünkbe ér, akkor elrúgjuk, és amíg a levegőben van, szépen teletömjük forró fémgolyókkal. Ennek egy másik variációja, hogy megragadjuk a delikvenst, majd a környezetet használva rúgjuk a halálba. A lehetőségek változatosak: vannak fémrudak és kaktuszok, mélységek, elektromos vezetékek, ventillátorok és toxikus tócsák is. A pályákon aztán találhatunk mindenféle robbanó tárgyakat, ezeket nemes egyszerűséggel nekirúghatjuk az ellenfeleknek, vagy messziről durranthatjuk be őket, sőt, mérgező növényeket is szétbombázhatunk, vagy épp a helyi flóra termését vághatjuk neki a ránk rontó őrülteknek. Persze nemcsak rángatni és rugdosni lehet, a 131 variációból minden egyes fegyverünkre jut 10 egyedi halálnem, s mivel összesen hét mordályt szedhetünk majd össze, ez csak a lőfegyverek terén 70 különböző megoldást jelent. A felhozatal amúgy mondhatni a szokásos: alap karabély, pisztoly, shotgun, távcsöves puska irányítható lövedékkel, speciális, detonálható munícióval bíró fegyverek, és lesz egy mostanában igencsak divatos „karóvető" is. Ám hiába az ismerős felhozatal, a skillshot rendszernek köszönhetően a használatuk nagyon sok esetben egyedi, és ami a legfontosabb, folyamatos változatosságot biztosítanak, ugyanis még a játék utolsó órájában is bukkannak fel újabb és újabb kombók. Márpedig a Bulletstorm éppen attól szórakoztató, hogy a játékos lényegében rá van kényszerítve a terep és a felszerelés sajátos használatára, különben nem tud lőszert és új fegyvert venni, nem tudja növelni a tárkapacitást, és nem tudja megnyitni a másodlagos funkciókat. Azt meg talán már mondanom sem kell, hogy mindez nem kényszerként jelentkezik a játékosnál, hiszen nincs is jobb annál, mikor a képernyőn felvillannak a vörös és sárga feliratok, jelezvén, hogy már megint valami egészen egyedit sikerült kiviteleznünk. S hogy ez minél többször előforduljon, folyamatosan pásztázzuk a terepet, és keressük a lehetőségeket, hogy minél őrültebb módon apríthassuk fel az ellenfeleket. Élvezzük a vérgőzös káoszt, és

Az EPIC (kezdetben Epic MegaGames) fejlesztőcsapat idén ünnepli fennállásának huszadik évfordulóját, és ezen okánál fogva, illetve a frissen megjelent Bulletstorm kapcsán átvesszük a Tim Sweeney által alapított cég játékos mérföldköveit. Az Epic munkássága igencsak változatos címekkel tarkított, és talán nem túlzás ha azt mondjuk: „Nicsak, miből lesz a cserebogár."

ONE MUST FALL (1994)

Szintén nem saját fejlesztés, az One Must Fall a Diversions Entertainment fejlesztőcsapat munkája, műfaját tekintve oldalnézetes verekedős játék, robotokkal, az Epic kiadásában. Megjelenés csakis PC-n.

UNREAL (1998)

A siker kezdete, az Epic elkészíti az Unrealt, a Quake legnagyobb riválisát, egyben megszületik az Unreal motor, amely mind a mai napig a cég fő bevételi forrása, és jelenleg a 3.5-ös verziószámnál tart. Bővebben a Nosztalguruban.

AGE OF WONDERS (1999)

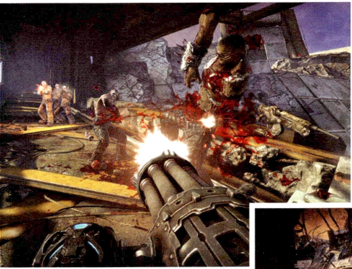
Közös fejlesztés a Triumph Studioszal, körökre osztott stratégia, amely egy mitikus háború közepébe kalauzolja a játékosokat. Az egyjátékos lehetőségek mellett multiplayer is helyet kapott a programban, csak PC-n.

GEARS OF WAR (2006)

A legendás sorozat első része, amely mostanra az Xbox 360 zászlóshajójává, exkluzív címmé vált, és már javában készül a harmadik rész, 2011. őszi megjelenéssel. Az első epizód még PC-re is megjelent 2007-ben.

SHADOW COMPLEX (2009)

Vissza a gyökerekhez. Oldalnézetes akciójáték, amely az Unreal 3 engine-t használja, és csakis az Xbox Live-ról tölthető le, nem mellesleg az Orson Scott Card-féle Empire regényhez kapcsolódik, azzal párhuzamos a története.



Az augusztus 20-ai tűzijáték semmi ahhoz képest, amit Gray-jel véghezvihetünk a játékban. Na jó, lehet, hogy nem annyira látványos, de élvezeti értékben tuti felülmúlja a színes csóvás petárdákat

közben eszünkben sem jut azon sopánkodni, hogy ezúttal is csak „alagút" bonyolultságú pályákon kell végigmasíroznunk.

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ

Panaszkodni egyébként azért sem fogunk, mert – ahogy arra már utaltam második okként –, a körítés tényleg káprázatos. A nagyjából hétórányi játékidőt biztosító kampány 90%-át egy idegen bolygón töltjük majd, bejárjuk annak sivatagos, erdős részét, bejutunk egy metropoliszba, vidámparkban, közterületeken, diszkóban, alagutakban és pusztuló felhőkarcolókban fogunk randalírozni, és mindeközben elképesztően kidolgozott látvány fogad majd minket. Megfelelő vas (Quad Core 2 GHz, 2 GB RAM, 512 MB VRAM) birtokában tényleg le fog esni az állatok, és nemcsak azért, mert minden éles lesz és részletes, hanem mert a fények játéka, a hatalmas nyílt terek, a háttérben magasodó felhőkarcolók és lezuhant űrhajók látványa valami egészen hihetetlenül jól néz ki. Lehet, hogy a pályák csőszerűek, de mikor egy magaslati ponton elétek tárul a kilátás, akkor tuti, hogy egy (vagy több) pillanatra megálltok majd az elétek táruló áll-leejtős vizuális orgazmustól.

NA DE MIÉRT ENNYI AZ ANNYI?

A rengeteg dicséret után persze jogosan merül fel a kérdés, hogy ha ennyire szórakoztató ez a játék, akkor miért nem szaladt az értékelés 90% fölé? Ezúttal nem gond a lineáris, facsipesz egyszerűségű pályatervezés és a kissé ostoba történet, hiszen mindezt ellensúlyozza a játékmenet egyedisége és a látvány, azonban nem mehetünk el szó nélkül néhány olyan negatívum mellett, amelyek megmagyarázzák, hogy miért nem emeljük trónra a Bulletstormot. Egyrészt itt az EPIC, akik támadt, csakis azért rakták őket mellénk, hogy az őrült mészárlást néha megszakíthassák az átlagosnál is durvább szitkokat tartalmazó (igaz, helyenként ennek ellenére is igencsak humoros) párbeszédekkel.

KELL NEKED!

Sajnos a Bulletstorm sem tökéletes, de ennek ellenére hosszú idő óta az egyik legszórakoztatóbb FPS, ami végre képes volt sajátos ízt hozni az egyre inkább ellaposodó lövöldözős játékok körébe. Az alkotók tényleg maximális (és őrült) szórakozásnak szánták ezt a játékot, és a képet csak színesíti, hogy helyenként akár részegen vagy hatalmas robotdinoszaurusz-szerű lényt irányítva is oszthatjuk a halált. A sztori végighentelése után lehetőség van „multizni" is, a barátainkkal kooperatív módban kell az ellenfél hordáit felaprítani, méghozzá a gép által kisorsolt skillshotok szerint – talán mondanom sem kell, ez korántsem olyan egyszerű feladat.

TO BE CONTINUED

Manapság nem meglepő a játékvilágban, hogy a kiadók és a fejlesztők franchise-ban, azaz olyan játékokban gondolkodnak, amelyek több részt is megérhetnek. Az EPIC, a People Can Fly és az EA ezen szándéka a Bulletstorm esetében is tetten érhető, hiszen a záró videó egy meglehetősen nyitott befejezést ad, arról nem is beszélve, hogy ha végignézzük a stáblistát, akkor egy olyan párbeszédet hallgathatunk végig, ami konkrét iránymutatást ad a folytatást illetően.

Végigjátszani jó, de tökéletes arra is, hogy alkalmanként – feszültséglevezetésképp – elüssünk vele egy-egy üres órát

le sem tagadhatnak, hogy részt vettek a fejlesztésben, ugyanis egész egyszerűen loptak saját maguktól (avagy újrafelhasználtak – és így sem szebb a képlet), lévén a karaktermodellek, a futás, a pályák fedezékes kiépítése és a multi egy része szinte egy az egyben a Gears of War szériából lett átemelve. A korábban már bevált részegységek persze itt is kiválóan működnek, de azért egy kicsit igyekezhettek volna a srácok, hogy valamivel változatosabbat alkossanak. Na persze lehet, ez sokakat egy cseppet sem fog zavarni, az viszont jó eséllyel igen, hogy a játékban mellettünk harcoló társak (mert soha nem vagyunk egyedül) néha rettentően ostobák, útban vannak, beakadunk miattuk, és úgy általában nem sok hasznukat vesszük a durvább tűzpárbajok során, sőt, néha éppen miattuk maradunk le egy-egy ütősebb darabolásról. A kollégák helyenként tényleg annyira haszontalanok, hogy olyan érzésem

Ha pedig épp senki nem ér rá, akkor ott az Echoes mód, ahol a single player pályákat nyomhatjuk újra végig, időre, minél több pontot szerezve, hogy aztán a játékkal szintén játszó ismerőseink láthassák, hogy mennyivel tökösebbek (avagy csicskábbak) vagyunk náluk.

Mindent egybevéve egy igazán király játékkal van dolgunk, amely minden tekintetben megéri a pénzét, így ha már te is unod Afganisztánt, vagy a sokadik modern hadviselést, akkor erre mindenképpen nevezz be!

Ennek a srácnak annyira irritáló a maszkja, hogy alig várjuk, hogy lerúghassuk róla

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»89%

www.pcguru.hu/1906

»Jó időben érkező kellemes vérfrissítés az FPS-ek világában, izgalmas, változatos és egyedi (értsd: őrült) játékmenettel, no meg egészen kiváló látványvilággal.

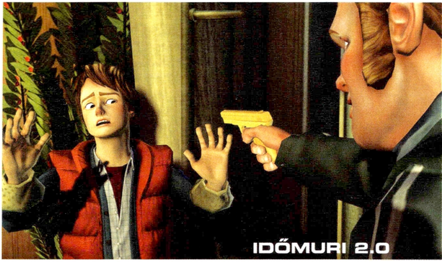
»BATE

PRO: A skillshot rendszer zseniális, a zene és a látvány kiváló, a játékmenet megunhatatlan.

KONTRA: A társak néha bosszantóan útban vannak, és a játék egy része copy-paste a GoW-ból.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 1,6 GHz/AMD Athlon 64 X2 3200+, 1,5 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 9 GB HDD

»85%«



IDŐMURI 2.0

Back to the Future The Game – Get Tannen

[ÍRTA BATE] **Két hónapja volt szerencsénk tesztet közölni a Vissza a jövőbe játéksorozat első epizódjáról, most pedig az ígéretekhez híven megérkezett a folytatás, amiben újfent helyre kell állítanunk az idő szövetét, ezúttal is Marty és a DeLorean segítségével.**

A Telltale állta a szavát, és az előre beharangozott menetrend szerint február közepén megérkezett az ötrészesre tervezett Vissza a jövőbe sorozat második epizódja, amiben ismét Marty McFly-t irányítva kell kibogoznunk az idő fonalán keletkezett hurkokat. Az előző részben ugye az 1931-ben ragadt Dokit kellett kiszabadítani a börtönből, ami sikerült is, de beláthatatlan következményekkel járt, konkrétan Marty családfája, ezzel hősünk megszületése került veszélybe. A Get Tannen ezzel a felismeréssel nyit, és egy rövid közjátékot követően ismét utazunk egyet az időben, hogy helyre tegyük azt, amit az It's About Time-ban összekuszáltunk.

ISMERŐS VIZEKEN

A második epizód a Vissza a jövőbe 2 szellemiségét idézi meg, hiszen ezúttal is az lesz a feladatunk, hogy úgy tegyük helyre a dolgokat, hogy mindeközben ne zavarjuk meg saját magunkat, miközben azon dolgozunk, hogy Dokit kihozzuk a börtönből. Önmagunkat elkerülve a nagyapánkat kell kihúznunk a csávából, majd mikor ez sikerül, akkor mehetünk vissza a jövőbe, azaz a saját jelenünkbe, ahol természetesen furcsa változásokat tapasztalunk. A helyzet persze tarthatatlan, így a játék első óráját követően ismét vissza kell fordulnunk 1930-ba, hogy a helyi maffia köreiben elvegyülve a rács mögé juttassuk a probléma gyökereként funkcionáló öreg Tannent.

A sztori most is felvonultatja a filmek számos szereplőjét, sőt, egészen új figurák is felbukkannak, természetesen hűen az univerzumhoz, így például megismerkedünk barátnőnk, Jennifer nagyapjával, akinek nagy szerepe lesz a disznó Tannen lekapcsolásában. De a történetről legyen elég ennyi, térjünk inkább át a technikai megoldásokra és játékmenetre...

INTERAKTÍV MOZI

...ami – nem meglepő módon – szinte semmit nem változott az első részhez képest. Azaz egy-két dolog azért mégis akad, jó és kevésbé jó egyaránt. Kezdjük a mérleg negatívabb felével: mikor már azt hittük, hogy a Telltale játékok nem lehetnek rövidebbek, akkor jött a Get Tannen, és bizonyította, hogy mégis. A Vissza a jövőbe játék második epizódja kevesebb mint három óra alatt kipörgethető, és tényleg már csak abban bízunk, hogy ennél lejjebb már nem mennek a srácok. Mindez egyébként főleg annak köszönhető, hogy ez az epizód egy hatalmas lépést tett az interaktív mozik felé, és ugyanennyivel el is távolodott a kalandjátékok műfajától. Már az első rész sem volt egy nehéz játék, de a második etap még tovább egyszerűsödött, elakadni szinte képtelenség benne, minden egyértelmű, gondolkodni nem nagyon kell, csak kattintgatni és hagyni, hogy vigyen magával a történet.

A pozitív kalapban játékmechanikai újításokat találhatunk, úgymint a játéktér szabadabb áttekinthetősége, illetve a karakter mozgatásánál bevezetett, leginkább a TPS-játékokra jellemző, a váll mögött elhelyezett, a közlekedést nagyban megkönnyítő kameranézet.

FOLYTATÁSRA VÁRVA

Habár a játék egyszerűsödött, és nem is hosszú, a Vissza a jövőbe-élmény még mindig megvan, a poénok, az utalások működnek, a történet érdekes, így továbbra is várjuk a márciusban érkező harmadik epizódot, abban bízva, hogy a folytatás ennél már nem lesz könnyebb (az ugyanis már nem is játék lenne), és a játékidőből sem faragnak tovább a fejlesztők.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Back to the Future – The Game 17 eurót (25 dollárt) kóstál, azonban ezt nem epizódonként kell kifizetni, az egész, öt részre bontott kaland kerül ennyibe. Ha ezt kifizeted, visszamenőleg is letöltheted a részeket, illetve jogosult leszel a még meg nem jelent epizódokra is. A program a Steamről vagy a fejlesztőcsapat honlapjáról szerezhető be.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/2038

»A Vissza a jövőbe filmek „életérzése" még mindig megvan, de emellett a játék könnyebb és rövidebb is, mint az első epizód.

»BATE

PRO
A karakterek, a párbeszédek, a poénok és a történet még mindig rendben vannak. És még újításra is futotta.

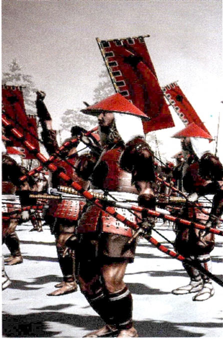
KONTRA
Rövidebb és egyszerűbb lett, mint az első rész, pedig az se volt hosszú és nehéz.

GÉPIGÉNY» P IV 4,3 GHz CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 500 MB HDD

»75%«

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL!

Ha szeretnél teljesen képben lenni a Vissza a jövőbe játéksorozatot illetően, de hiányzik a 2011/02-es számunk a gyűjteményedből, akkor sincs baj, ugyanis a DVD-mellékleten megtalálhatod az első részről írt, négyoldalas, kimerítő tesztünket.



A TÁVOL-KELET LEGÉLESEBB PENGÉJE

TOTAL WAR SHOGUN 2

[ÍRTA TIKA] **A brit stúdió 2000-ben indította útjára a Total Wart a feudális Japán viszonyait bemutató Shogunnal, és a tízéves évfordulót tavaly azzal a bejelentéssel ünnepelte, hogy a második részben még több pixelszamuráj még látványosabban szabdalja egymást a leendő hadurak tiszteletére.**

A Total War a PC platform nagy képes történelemkönyve, amelyre már majd' minden játékos hullajtott egy kövér nyálcseppet. Lehetetlen elmenni mellette – ha az ókori Róma nem jön be, akkor legalább a középkorban szétcsap az ember, vagy átnéz a gyarmatosítások korába, de valahol biztos beindul a hormontermelődés. Mert csakis a hormonok képesek elhitetni, hogy bármelyik félnomád nemzet a mi hadvezéri kvalitásunkkal kiegészülve a világuralomra törhet, és miért is ne. A Total War visszatükröz egy kort, persze nem a béke időszakait, lándzsát, puskát, kardot ad a népesség kezébe, és a gyeplőt a játékos markába rakja. Egyébként az új epizód 26 GB-ra rúgó mérete mostantól még egy masszív merevlemez-takarításra felszólító ingerülettel is büszkélkedhet…

A Felkelő Nap országa még másodjára is kitűnő választás, és a korszak mi más lehetne, mint a Sengoku Jidai, azaz a Hadakozó fejedelmek kora. A XVI. századi Japán hatalmi játszmák, véres háborúk és legendás párviadalok színtere, amelyet olyan hadvezérek vívtak, mint Takeda Singen és Ueszugi Kensin (ezt örökítette meg Kuroszava Az árnyéklovas című filmjében). A korszakot lezáró szekigaharai csatában 160 000 szamuráj csapott össze, és a győztes Tokugava lejaszu mellett mintegy 30 vazallus, daimyo sorakozott fel. Ebből talán már érezhető, hogy micsoda politikai erők működtek a háttérben. A Sengokuban egyébként a legyőzöttet és seregét többnyire nem véres megtorlás, mészárlás fenyegette, hisz a szigetország népességében ez komoly kárt tett volna, hanem vazallussá lett, ezt majd ne feledjétek a hódításoknál. No de térjünk rá a Shogun 2 egyjátékos vonalára, ami pontosan az előbb említett csata időpontját, az 1600-as évet jelöli meg lezárásnak, és a megszokott hosszúságú (rövid, közepes és a térkép teljes meghódítását célzó kampány) lehetőségeket tárja elénk, méghozzá az 1545. év derekától kezdődően. A kilenc történelmi klánból, amely esélyes még a végső diadalra, a Tokugawák híresen jó diplomaták, a Chosokabe klán az íjászairól, a Takedák pedig a lovasságukról nevezetesek, de mind a kilenc valamiképpen egyedi, továbbá az Asigava sógunátus bázisától, Kyoto hatalmas erődítményétől való távolság is szempont lehet az induló frakció választásánál. Akárhová is tegyük a voksunk, az első

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

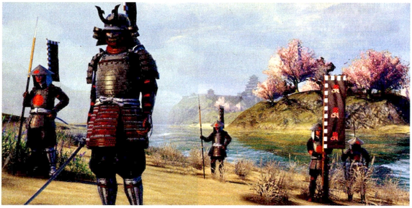
MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

A Total War széria 11 év alatt 7 részt és ugyanennyi expanziót termelt, szigorúan a kalendáriumhoz igazítva a megjelenéseket, azaz páros évben mindig új epizód, páratlanban pedig a toldás érkezett. Az Empire borította meg ezt a menetrendet 2009-ben, sőt, legutóbb a Napoleon régi korok helyett egyetlen hadvezérrel jelentkezett.

Most szóljon, akinek ki kell menni WC-re, mert később már biztos nem állunk meg!



Utálom a délelőtti műszakot, mindig nekünk kell vigyázni a folyóra, amíg a többiek fürdenek. Még szerencse, hogy a szappant nem nekünk kell szervírozni...

pillanattól nyilvánvaló lesz, hogy a menü- és keretrendszer megalkotásánál a legjobb szakemberek dolgoztak. Lágy, tradicionális zene (Jeff van Dyck komponálta, japán ütősök közreműködésével), színes, a kor lenyomatát festményekben, rajzokban megelevenítő töltőképernyők és információs panelek alkotnak egységes, szinte meditatív hangulatot, amelyben óhatatlanul is átjárja az embert a bushido szellemisége.

HŰSÉG ÉS SZOLGÁLAT...

A korabeli Japán egy 3D-s kampánytérképen jelenik meg, mintegy 67 tartományt és ugyanennyi potenciális ellenfelet felvonultatva. A vastag ecsetvonásokkal felrajzolt térkép alatt egy színes világot fedezhetünk fel, amelyet a hagyományos japán erődítmények között cirkáló seregek, kémek, orgyilkosok tesznek kegyetlenné és kiszámíthatatlanná, miközben a legnagyobb vereségek és győzelmek után is tovább köröznek a madarak az égen, virágszirmokat fúj a szél, és a riskák is mennek a maguk útján, mint ahogy a csendes furulyaszó is időtlenül üzeni, hogy az élet csak álom... És eközben a körökre osztott rész mögött ott van egy több ezer éves kultúra öszegzése. A nindzsák, gésák, misszionáriusok és szerzetesek ténykedését pedig éppolyan látványos animációk kísérik, mint a Shogun első részében. Minden a klán céljait szolgálja. A klánét, amely a feudális élet központja, egy bonyolult és összetett családi kötelékrendszer, olyan alapokon,

MIÉRT SHOGUN?

A sógun cím a VIII. században keletkezett, amikor a barbár törzseket legyőző hadvezért a szeii taisógun kifejezéssel illette a császár. A katonai hatalmat jelentő rangból aztán 1192-ben, Minamoto no Joritomo révén vált a ma ismert fogalom, azzal, hogy megteremtette a bakufu (sátoros kormány) intézményét, és így magához ragadta a közigazgatást (adószedés) és a politikai hatalmat. A császár 1867-ig az élő istenség szimbólumaként tényleges hatalom nélkül maradt, és az ország irányítását a sógundinasztiák sora vette át.

mint a hűség és a szolgálat (a szamuráj szó egyik jelentése a szolgálni). A játékban mindez feleséget jelent, fiúörököst, kiházasítandó leánygyermekeket és ezeken keresztül politikai szövetségeket, amit nem ritkán túszcserékkel erősítenek meg. A férfi családtagok mindegyike egy újabb tábornokot ad a hadsereg gerincéhez, a kortól nem idegen örökbefogadással pedig a katonai ranglétrán felemelkedő generálisokat láncolhatjuk magunkhoz. A karakterek tudatosan fejleszthetők, azaz minden szintlépéskor a játékos dönthet, hogy politikust, egy legyőzhetetlen hőst vagy egy kitűnő lovassági tábornokot kreál a figurából. Az ügynökök szintén hasonló sémában, ám más értékek mentén (pl. nindzsáknál a szabotázs és orgyilkos traitek) fejlődnek.

TÁJFUN KÖZELEG, VAGY CSAK GYENGE SZELLŐ...

A klán a Bushido és a Chi ágakra bontva állít elő újabb értékeket (új épületek, egységek, képességek), és a fejlődési fa elég tág ahhoz, hogy az adott kor alatt ne érhessünk el mindent. Ami a pénzügyeket illeti, két alapvető pilléren áll a gazdaság, az egyik a provinciákból és a kereskedelemből befolyó összeg, a másik pedig a rizsföldekről származó élelem. A fizetőeszköz jelenik meg látványosabban, ebből tartjuk fenn, toborozzuk a hadsereget, építünk dojokat, utat, templomot, ám a kaja a csendes gyilkos az egyenletben, ez határozza meg ugyanis, hogy egy esetleges tartományi bővítés, például egy kastély építése után éhezik (=lázad) a nép, avagy sem. A daimyo mindennapi rutinját természeti katasztrófákról, avagy épp bőséges aratásról beszámoló jelentések színesítik, ahol azonnali intézkedés szükségeltetik. Ezen döntések a klán egészére hatással lesznek bizonyos ideig (pl. 4 körig –25% toborzási költség, mert sikerült jó minőségű fegyveracélt bevételezni), néhány pedig hosszú távon határozza meg a birodalom arculatát, ahogy mondjuk a keresztény kereskedők (nanban) megtelepedésénél a kapott tűzfegyverek és a kereszténység terjedése áll egymással szemben. A játékmenet jottányit sem tér el a korábbi epizódok koncepciójától, tehát a körökre osztott birodalomépítés és valós időben megvívható csaták váltják egymást, és aki bármelyik résszel megismerkedett már, az itt sem téved el.

SZAMURÁJOK, TUDJÁTOK: ÉLES KARD, BŐ PIZSAMÁK...

A fellelhető egységek száma közelít a százhoz, de ebben benne van az is, hogy majd'

minden klán rendelkezik egy egyszerű íjász, szamuráj vagy lovas alakulat helyi sajátosságból kialakuló elit verziójával, amely az adott klán nevét viseli. A tökegyforma seregeket vizionáló daimyo-jelölteket azért remélem, megnyugtatja, hogy a fejlesztéseket és az egyedi kiképzőhelyeket kihasználva harcmodorban és harcértékben is jócskán el lehet távolodni a többiektől. Vannak kisebb szélsőségek is, például az Uesugik szerzeteseire vagy a Tokugawák harctéren megjelenő nindzsáira nem hiszem, hogy lenne a történelemkönyvekben precedens, bár igen szívesen látott vendégek – a nindzsák gyorsak, és az ellenfél hátában is elhelyezhetők.

Ami a látványt illeti, nos, a Creative Assembly mindig is perfekcionista volt, és most is rendesen alágyújtottak a videokártyáknak. Vaskos kumuluszok úsznak az égen, miközben a tábornok az Uesugi kutyákat becsmérli, és 2000 ember üvölt fel, majd indul el, hogy darabokra tépje az ellenfelet. Nem ritkán 3-4 szövetséges lép be, hasonló méretű sereggel, ám a Total War már jó ideje lebontotta a sablon arcokat, így itt is nehezen találunk két ugyanolyan fej-tor-potroh-páncél kombinációt. Az alakzatok koherenciája és összecsapása tökéletes, ezernyi véres párharc bontakozik ki a szemünk előtt, tradicionális pózokkal emelkednek a katanák, és sújtanak le. Lovak bokrosodnak meg, nyilak csapódnak a testekbe, lőporfüst gomolyog, színes zászlócskák merülnek el a csata forgatagában, és legszívesebben csak bámulnánk, mint a moziban, de ugye valakinek irányítani kell az egészet...

ERŐDÖK SZÁRAZON ÉS VÍZEN...

A beharangozott ostromélmény is különleges, noha nem a vár mögötti rejtett út vagy a tó közepére emelt erődítmények okán (mondjuk ezek sem lebecsülendők), hanem itt egyszerűen munkába lépett a történelem. A szabályos, rendezett, néha csak palánkkal, máskor több szinten elhelyezett kőfalakkal védett japán erődítmények eszményiek ehhez a műfajhoz. A felgyújtott kapun berobogó lovasok, a földhányásokat hangyaként megmászó gyalogság látványnak sem utolsó, nem beszélve a védők által letaszított, mélybe zuhanó emberkék ütős becsapódásáról, ráadásul egy-egy erődítmény elfoglalása valóban komoly kihívást jelent...

Az Empire megjelenése óta (tengeri csaták intézménye) a vízfelület is mindig megkapja a magáét. Nos, a japán vizeken csak a

Klánok

ODA
A klán ereje az ashigarukban rejlik, ezek a rangban a szamurájok alatt álló gyalogos katonák a könnyű páncélzatú, olcsó haderőt képviselik. A lándzsájuk és harci alakzatuk azonban halálos veszélyt jelent a lovasságra.

SHIMAZU
A Shimazu oly becsben tartja tábornokait, hogy a hűségük megingathatatlan. A szamurájegységek képzése és fenntartása olcsó , továbbá itt képzik ki Japán legjobb katana forgatóit (katana samurai, katana heroes).

MORI
A klán nagy múltra tekint vissza a tengeri hajózás terén, így hajói nagyobb távolságot tesznek meg, mint a többi frakcióé. A hajógyártás költsége itt a legalacsonyabb, no meg erősebb, gyorsabb hajótestek készülnek.

TOKUGAWA
Ez az ősi család a diplomáciai kapcsolatok kiépítésében jeleskedik, emellett a titkosrendőrsége (metsuke) erős. A halálos kisho ninja harci egységek a klán kiképzőhelyén olcsón és gyorsan elérhetők.

TAKEDA
A Takedák híres lovasnemzet, ők tenyésztik Japán legjobb harci ménjeit. Minden lovas egységük morálja szinte megingathatatlan, képzésük és fenntartásuk olcsó. A lovasság legjavát itt találjuk.

UESUGI
A buddhista szerzetesek otthona. A klán ügynöke (monk), akár lázadást szít, akár a vallást erősíti, bónuszt kap. A harcos szerzetesek legfőbb kiképzőhelye e vidék, és kereskedelmük is fejlettebb, mint a többieké.

DATE
A klán harcosait olyan szellemben képzik, hogy úgy menjenek rohamra, mintha az ég szakadna le (charge bónusz). Itt teremnek a legjobb no-dachi (hatalmas, kétkezes pengét forgató) szamurájok.

CHOSOKABE
A tradicionális íjászat ebben a klánban művészetté avanzsált, nemcsak a legjobb, de a legolcsóbb íjászokat is ők adják. A paraszti réteg is hozzájárul a dicsőséghez, a farmok bevétele itt a legmagasabb.

HOJO
A nagy építők nemzete, akik a legszebb kastélyokat emelik szinte bagóért, és könnyedén foltozzák be az ostrom utáni károkat. Híresek még ostromgépeikről, amelyeket olcsón és jó minőségben állítanak elő.

Tuti, hogy felfázok, és magyarázhatom a TB-nek, hogy tökig gázoltam a vízben, mert a főnök mindig a külső melót erőlteti...

Tippek, trükkök, tanácsok

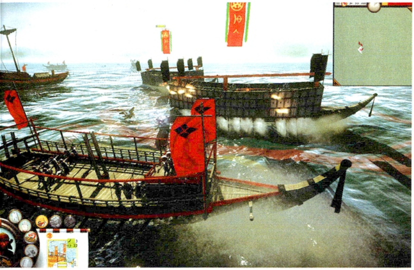
JÓ TÁRSASÁG
A klán feje, ha hadba száll, mindig tartson vele egy metsuke és egy nindzsa. A nindzsa felderítő, bérgyilkos és szabotőr (erődítmények kapui), a metsuke (titkosrendőr) pedig azért szükséges, hogy a kóbor nindzsák okozta fenyegetést idejekorán észrevegyük.

KERESKEDJ!
A kereskedelem adja a legnagyobb bevételeket, így a játék elején fedezzünk fel minél nagyobb szeletet a világból, és kössünk minél több kereskedelmi paktumot. Délen, a térképen megjelölt trade postok felé azonnal indítsunk kereskedő hajókat.

JÓ EMBER, JÓ HELYEN
A yari és bow ashigaruk tökéletesek várvédelemre, és nem utolsósorban olcsók. Ugyan első blikkre furcsán hangzik, de a lovasság is jó szolgálatot tehet, ha nagyszámú íjásszal érkezik az ostromló sereg, ugyanis így a hit & run módszerrel simán legázolhatjuk ezeket.

A JÓ TÁBORNOK...
A tábornok a sereg élő morálja, ha az ellenfélét lecsapjuk, az már fél győzelem, ha a miénket megfelelően mozgatjuk, az is. Tehát a vezér körül látható kék aura (kör) lehetőleg mindig fedje azt a vonalat, ahol a legkeményebb harcok folynak.

A mi jelünk szép sárga Fésű volt az oviban, és tiétek? Csak nem koponya?



Vajon mik azok a hatalmas zsákok? Vagy nem is zsákok, hanem szélfogók, hogy ne legyen olyan erőteljes a roham? Cselesek ezek a keletiek...

partok mentén lehet hajózni, ami jó sok evezős és kevesebb vitorlás hajót jelent. Ezek a teknők leginkább úszó erődökre hajaznak, és a szél itt nem jelenthet akadályt. Harci sebességre korbácsoljuk az evezős legénységet, és a nagyobb hajók íjászokkal és szamurájokkal megtömve komótosan lövik egymást, majd csáklyák repülnek, és a villogó kardú népek lerendezik a dolgot. A kisebbek tüzes nyilakkal, gyújtóbombákkal segítenek be. Kétségkívül látványos, de a nyugati konkurencia vitorlás, sokágyús tengerjáróin izgalmasabb és taktikusabb volt az élet.

A HADVEZETÉS A MEGTÉVESZTÉS MŰVÉSZETE...

A Sun Tzu tanaira felépített gépi intelligencia sokszor találkozik a kínai bölcseletekkel, néha pedig nem. A kampánytérképen szinte hibátlanul menetel, ha erősek vagyunk, kitér, ha gyengék, lecsap, néha több fronton támad, máskor csak fosztogatva végigvonul a vidéken. A csatáknál, speciel a beérkező erősítéseknél van egy kis gubanc, ezeket még mindig könnyedén felmorzsolhatjuk anélkül, hogy a főerő ránk mozdulna. Viszont egy az egy ellen már új trükköket is látunk, például egy ízben visszavonulást színlelt, majd megfordult, és az üldözéstől szétszakadt arcvonalat könnyedén áttörte. Az ostromoknál is kellőképpen

megosztja az erőit, de a javulásnak van még egy sokkal prózaibb oka is, nevezetesen a tökéletesen kiegyensúlyozott egységek. Az íjászok nem mindenhatóak, az olcsó ashigaruk még a legelszántabb lovasrohamban is megállnak, viszont kerüljenek csak szembe igazi, gyalogos szamurájokkal (le lehet szállni a magas lóról, szó szerint). A kezelőfelület mindebben tökéletes partner, nincs fölösleges funkciókkal teleaggatva, minden speciális képesség ott van szem előtt, egy kattintásnyi távolságra.

CREATE YOUR OWN AVATAR!

Szeretjük mindenhol felépíteni, otthagyni a digitális lenyomatunkat, hát miért pont a feudális Japánban ne tennénk. A Shogun 2 legmerészebb húzása az új Avatar-rendszer, ahol megtervezheted a klánod (saját szimbólummal), és a Steam Group rendszeren keresztül csatlakozhatsz más klánokhoz. A megadott pontértékből vízi és szárazföldi haderőt állíthatsz fel, és az első rész táblás felületéhez hasonló térképfelületen ütközhetsz meg más klánokkal, nyerhetsz el újabb földterületet és jobb, erősebb egységeket. Ha a drop-in battles checkbox aktív, akkor az egyjátékos módban megvívott csatáknál az AI helyére bármikor érkezhet egy humán játékos, és mi ugyanígy kapunk meghívásokat mások világhódító hadjáratából (addig a saját játék szünetel), tehát két legyet ütünk egy csapásra.

Haladunk a sógun cím felé, és az Avatar is folyamatosan fejlődik. A szintlépéskor kapott kétpontnyi értéket új képességekre vagy a fegyvernemek fejlesztésére fordíthatjuk egy speciálisan ide tervezett fejlődési fán. A sok hűhó persze nem csak erről szól, ugyanis korhű páncélzatok darabjait is összegyűjthetjük, többségüket a feloldott achievementek után kapjuk, illetve megnyert multis csaták is dobnak egyet-egyet random módon, és minden egyes kollekció összegyűjtése egy újabb segítőt aktivál, aki szintén erősíthet a generálisunk tulajdonságain. Mint látható, a hagyományos multiplayer kampány mellett (ami még szintén létezik) ez egy sokkal izgalmasabb és intenzívebb lehetőség, hogy a korabeli viszonyokat, politikai játszmák hangulatát visszakapjuk, és nem mellékesen a ranglistás helyezésekkel a saját egónkat is cirógassuk.

VÉGSZÓ

A szamuráj-éra könnyen elér a szívekhez, és talán a Shogun 2 legnagyobb erőssége abban van, hogy felépít egy hangulatot, egy egyszerű világot, amelynek minden körében történik valami – partjainkhoz ér a portugálok híres Fekete hajója, vagy a birodalmunkban az iszákosság átlépte az erkölcsi mértéket – csupa apróság, mégis megannyi döntés, hatás-ellenhatás. És persze az Avatart sem lehet magára hagyni...

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1935

»Annak ellenére, hogy egy újramelegített téma, ismét egy magas színvonalú alkotást kaptunk, ráadásul a szigetország méretéhez képest kifejezetten tartalmasat, hisz a tartományok száma 60 fölött van.

»TIKA

PRO A multis avatarrendszer, az átütő hangulat és a tökéletes kidolgozás.

KONTRA Sun Tzu-nak személyesen kellene helyettesíteni az AI-t.

GÉPIGÉNY» 2 GHz Intel Dual Core, 2 GB RAM; SM 3.0-ás VGA 256 MB VRAM, 26 GB HDD

»95%«

ÉSSZEL TOBOROZZ!

Használjuk ki, hogy a mozgásban lévő tábornok is toborozhat, így mindig érkezik friss utánpótlás. Ugyanakkor a pénzügyi mérleg legnagyobb ellensúlya a katonák fenntartási költsége, tehát két provinciával a hátunk mögött ne építsünk több ezres seregeket.

A RIZS ÉS AZ ÚT

A fejlesztések közül a rizsföldekre vonatkozót célozzuk meg mihamarabb, így az infrastruktúrát kellő élelem támogatja majd. Az építkezésnél a jó utak, buddhista templomok élvezzenek előnyt, és nem kell vesződnünk a lázadásokkal, vagy ha igen, akkor gyorsan odaér a megtorló sereg.

A JÓ DIPLOMATA...

Minden egyes hadüzenet előtt a diplomáciai panelen járjuk körbe a témát, nehogy a csöppnyi célpont erős szövetségesei elkerüljék a figyelmünket. A hátországunkat pedig erős kötésekkel biztosítsuk, mert a gép genya, és lecsap a lehetőségekre.

HELYEZKEDÉS

A kisho nindzsák az ellenfél hátában is letehetők, továbbá a legtöbb egység képes elrejtőzni a susnyásban, ami jókora meglepetésfaktort jelent. Az íjászok elé letehető védműveknek viszont nem sok értelmük van, inkább távolságtartásra rendezkedjenek be (skirmish).

The Sims Medieval

[ÍRTA KREDENC] **Arra kérem az olvasót, ne lapozzon tovább automatikusan a „Sims" szó olvastán, adjon egy esélyt a játéknak azzal, hogy elolvassa e tesztet. Mert a Medieval úgy Sims, hogy nem az, illetve úgy nem Sims, hogy az... Hogy ez így zavaros? Nos, akkor legjobb, ha tisztába tesszük a dolgot...**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studios

MŰFAJ
életszimulátor/ RPG/kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

Ha hiszitek, ha nem, a The Sims Medieval már a harminchatodik The Sims program, és ennek a számnak az ismeretében nem annyira meglepő, hogy a széria már rég túlszárnyalta a 100 milliós eladott darabszámot.

Azzal bizonyára nem árulok el nagy titkot, hogy a Medieval a Sims 3 alapjaira épül, akik tehát ismerik a franchise-t, azoknak a mechanizmus nem fog újdonságként hatni – mégis újszerű lesz, hiszen a megszokott életszimulátor helyett egy sajátos, küldetésalapú kalandjáték/ RPG/stratégia ötvözetet kapunk, amely folyamatosan döntéshelyzetek elé állít minket, ráadásul az elérhető céloknak és achievementeknek hála fel tudja ébreszteni bennünk a versenyszellemet. Teszi mindezt úgy, hogy nem kevés üresjáratot és önismétlést tartalmaz – de erről később, most lássuk az alapokat!

A The Sims megnyit egy teljesen új, szórakoztató világot, de sajnos néhány problémát azért magával hoz az alapprogramból

TEREMTŐM!

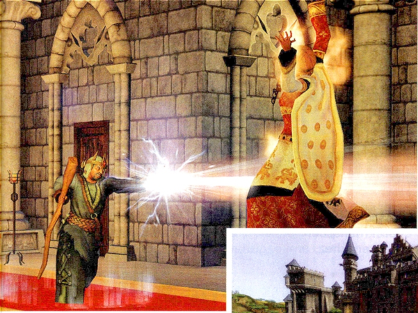
Már maga a főmenü is eltér a jó öreg simses bejelentkező képernyőtől: a bal oldalon tizenegy, egymásra épülő ambíciót találunk; ezek tulajdonképpen önálló kampányok, el kell érni egy bizonyos szintet/célt bennük, hogy a többi, hozzá kapcsolódó küldetéssort feloldjuk. Az első, amely egyben az oktatórészt is tartalmazza, a New Beginnings; ebben a kezdetekben üres játékteret be kell népesítenünk épületekkel és persze emberekkel (a játékban mi magunk a Watcher néven emlegetett Teremtőt személyesítjük meg). Adott tehát egy terep, rajta egy árva palota, ebbe be kell ültetnünk egy uralkodót, majd a küldetésnaplóból kiválasztani egy missziót; ennek teljesítése után pénz, tapasztalati és erőforráspont üti markunkat. A következő „körben" utóbbiból megvásárolhatunk egy újabb épületet (templom, kovácsműhely), ebbe, amennyiben szükséges, szintén el kell helyeznünk egy hőst (pap, kovács), majd ismét felütni a nagykönyvet, és bevállalni egy újabb megmérettetést. Ahogy szaporodnak az említett hősök, úgy gazdagodik a kínálat; lesz, ahol egy adott figurával kell végrehajtani a feladatot, lesz, ahol kettővel, és olyan is, ahol választhatunk, kivel akarjuk lezavarni a dolgot.

Mindennek tetejébe még egy fontos réteget találunk: birodalmunknak van négy aspektusa (jólét, biztonság, kultúra és tudás), egy épület valamelyik kapacitását növeli; például az ispotály felhúzásával négy egységgel nő a jólét, ám ez csak akkor fog érvényesülni (azaz effektíve akkor fog országunk egészségügyi helyzete javulni), amikor ezt a négy helyet „besatírozzuk"; ha egy küldetést a lovag és a doki egyaránt elvégezhet, előbbinél a biztonság, utóbbinál a jólét szabad helyei lesznek kitöltve, az említett esetben tehát érdemes a gyógyítót választani, főleg, ha a biztonságnál már nincs üres „kocka" (erre a játék az adott aspektust jelző ikon mellé tett vörös felkiáltójellel maga is figyelmeztet). Ez tehát egy remek sakkjátszma, ahol okosan kell sáfárkodnunk a lehetőségekkel, és gondosan mérlegelni, mikor mit építünk és kit küldünk „csatába" a pénzért/pontokért – a végső cél ugyanis minden aspektust a maximális szintre húzni.

HŐSEMBERKÉPZŐ

Mint említettem, a játékban az általunk irányítható figurák mind hősök, összesen tíz különféle karakter létezik (lásd külön), ezek mindegyikét magunk hozhatjuk létre a jól ismert Create-A-Sim „műhelyben", amely nagyjából megegyezik a TS3 hasonló szekciójával (bár csak egyféle ruházat van, és nem lehet külön összeválogatni a lábbelit, alsót, felsőt, kiegészítőket), egy lényeges eltéréssel: csak háromféle jellemvonást választhatunk emberünknek, ebből egy úgynevezett „súlyos jellemhiba", olyan negatív attribútum (részeges, falánk, vérszomjas), mely egész életét megpecsételi, bár ezt később, egy személyre szabott legendás küldetés során lecserélhetjük egy igen pozitívra.

A karakterek irányítása ugyancsak a Simsben megismert módon történik, némi egyszerűsítéssel: itt csak kétféle szükséglet van, az éhség és az energia; lehet persze fürödni, üríteni is, mindezek azonban csak a hangulatunkat javítják, ami hasonló az alapműhöz, ám itt fókusz a neve, de a pozitív és negatív tetteknek-történéseknek ugyanúgy bizonyos ideig tartó hatása van, mint ott. Ennek a jelentősége azonban esetünkben jóval nagyobb: a küldetéseket



Már régen megmondták, a jó pap holtig tanul. Már csak azt szeretnénk megkérdezni, hogy hol a fenében van a pap...

négyféle szinten (bronz, ezüst, arany és platina) fejezhetjük be (ami több pénzt/pontot jelent), ez pedig csak annak függvénye, hogy mennyire koncentrált emberünk: a minősítés mércéjét a pozitív fókusz növeli, a negatív csökkenti, érdemes tehát nem rohanni, hanem a misszió két lépcsőfoka között rendesen kényeztetni őkelmét.

Miután a héroszok mindegyikének van munkája, ezúttal a vágyak helyett kötelességeket találunk: minden reggel 9-kor kapunk két elvégzendő feladatot (a papnak misét kell celebrálnia, a kovácsnak kardot, a felcsernek gyógyitalt készítenie és így tovább); ezeket

megadott idő alatt végre kell hajtanunk. Ha nem sikerül, jelentősen csökken a fókusz, sőt, ha túlságosan elhanyagoljuk kötelmeinket, kalodába is zárhatják karakterünket, vagy a Végítélet Vermébe hajíthatják őt – bizony, a hősök itt nem halhatatlanok...

Fontos azt is tudni, hogy a különféle küldetések, kötelességek elvégzése után tapasztalati pontokkal gyarapodik simünk, és az RPG-hez hasonlóan bizonyos pontmennyiség után szintet lép, ilyenkor automatikusan hozzájut néhány plusz interakcióhoz, növekedik valamely képességének hatásfoka – márpedig minél ügyesebb, képzettebb, annál gyorsabban tudja végrehajtani a feladatait, és annál több pénzt kereshet munkájával. Igen, pénzre természetesen itt is szükségünk lesz, hogy jobb felszerelést vásároljunk magunknak, esetleg alapanyagokat szerezzünk be a faluban, vagy épp csinosítsuk házunkat (építkezni nem lehet, mindenki a saját „munkahelyén" lakik, és bár a beltér nagysága korlátozott, azért átrendezhetjük, komfortosíthatjuk azt).

A középkorban nem viccelnek ám az urak: ha nem készül elég sajt vagy éppen kard, akkor hamar láncra verve találhatod magad

Ó GONDOK, Ó RÉGI GONDOK...

Bár eddig meglehetősen pozitív a kép, azért árnyalhatjuk a dolgot jócskán. Az, hogy a lehetőségeink korlátozottak, még nem gond, azonban a szabadság csak látszólagosan nagy: hiába a sok különféle küldetés, ezek nagy része ugyanarra a kaptafára készült, azaz a különféle részfeladatok ismétlődőek (vegyél valamit, beszélj ezzel vagy azzal, menj el ide és oda), és bár sok esetben két lehetőség közül választhatunk, ezek sem véletlenszerűek, azaz második nekifutásra már tudni fogjuk, melyik út hová vezet. Sajnos ugyanez fokozottan igaz a kötelességekre, ezeket úgy egy tucatnyi opció közül dobja elénk a játék, így egy idő után már unalmas rutinfeladattá válik mindez. Ennél is nagyobb baj azonban, hogy rengeteg a korábban említett üresjárat. Az eredeti Simsben ugye egyrészt emberkéknek rengeteg „pluszmelót" találhatunk ki, azaz lehet egy tűzoltónk, aki szabadidejében ásványokat gyűjt, és örömmel forgolódik a konyhában is, ez, a karrierépítés és a sok szükséglet kielégítése rendesen leköti az energiánkat – hát még ha van egy társa is, netalán gyermeke! Mivel itt csak egy hős van, és kevesebb szükséglet, sokszor fogjuk „gyors csévélés" módban pörgetni az időt, miután nincs mit csinálnunk, míg a karakter alszik, ételt főz/eszik, vagy épp elsétál a falusi boltba. Ugyan a hősök akár összeházasodhatnak, és gyermekük is lehet, ez is amolyan félmegoldás, mivel nem költöznek össze, mindenki a saját „mikrovilágában" él, és a saját imamalmát pörgeti. Összességében ez elég nagy unalomfaktort eredményez, bár a tényleg jópofa, humorosan megszövegezett küldetések kicsit oldják ezt – legalábbis az első végigjátszáskor mindenképp (ami azért, hozzáteszem, a mai átlagnál nagyságrendekkel több időt emészt fel).

Amellett sem mehetünk el szó nélkül, hogy a játék a Sims 3 motorjára épült, így megörökölte annak minden hibáját is; főleg az egymásba elakadó, emiatt kétségbeesetten sopánkodó/integető simek látványa kiborító ismét és újra, de a szimuláció egyéb butaságai is bosszantóak, ráadásul rombolják is a hangulatot (azért az eléggé fura középkor, ahol bárki ki-be járkálhat a királyi várba, megeheti az uralkodó által főzött kaját, vagy fürödhet annak kádjában...). Rengeteg az ilyen tervezési hiba és átgondolatlanság (a próbaverzióm böszme hibáiról pedig inkább hallgatok, reménykedve, hogy azokat kijavítják majd a megjelenésig). Ha egy mondatban akarom összefoglalni mindezt: az alapötlet csillagos ötös, az elgondolás jó, első blikkre az újdonság ereje elfedi a hibákat, aztán ahogy hozzászokunk a dologhoz, úgy derül ki számunkra, hogy a király meztelen. Addig azonban – nos, addig elég jól eltöltjük az időt őfelsége társaságában...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»78%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1987

»Egy Sims, ami nem Sims, és mégis az. Kiváló ötlet felemás megvalósítása, amely azonban mégiscsak ajánlható vétel, mivel az üresjáratokon túl hosszú játékidőt és kellemes perceket kínál.

»}{REDENC

PRO
Remek alapötlet, megfelelően középkori hangulat, elég hosszú játékidő és magas humorfaktor.

KONTRA
Sok üresjárat és unalmas „grindelés", a Sims-motor bosszantó hibái és átgondolatlanságai.

GÉPIGÉNY» P4 2.0 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM2 DX9.0c VGA, 5,4 GB HDD

»72%«

KEZDŐCSOMAG AZ ELSŐ PÁR ÓRÁHOZ

Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA KREDENC] Habár a The Sims Medieval nagyban a The Sims 3-ra építkezik, azért bőven találunk újdonságot a játékmenetben, ennek okán úgy döntöttünk, hogy összehozunk egy tippcsomagot a karakterekhez, ami segíthet eligazodni az első órákban.

URALKODÓ (MONARCH)

Rengeteg XP-gyűjtési lehetőséged van. Az írópultnál több opciót is találsz, illetve a trónra bökve választhatod a „Hold Court" akciót, ekkor eléd járul a nép, és petíciót nyújt be, mely két (pozitív/negatív) válaszlehetőséget kínál. A taktikai térképen a Propose Edict a legfontosabb. Itt két rendeletet találsz, próbáld meg azt választani, amelyik leginkább javítja a viszonyodat valamely országgal. Ezután két birodalom szintén bead egy-egy javaslatot, és megpróbál támogatókat gyűjteni melléjük – az állást a „Monitor Edict Support" opciót választva nézheted meg. A saját favoritodat a „View All Proposed Edicts", majd itt az adott rendeleten az „Add a benefit..." ponttal erősítheted, az ellenfélét az „Add a tax..." pontot választva gyengítheted; ha például azt látod, hogy egy polgárod más rendelet mellé állt, országodnak biztosíts előnyt (benefit), így a bizonytalan figura inkább választja majd ezt. Végül a „Call for Vote" opcióval elindíthatod a szavazást, itt természetesen a választottadat kell bejelölnöd.

KÉM (SPY)

Az uralkodó, a lovag és az orvos sajátos elegye: kiadhat rendeleteket és írhat titkos dokumentumot, vadászhat, elszedheti mások pénzét, gazokat gyűjthet és ezekből mérget, egyéb leveket főzhet, amit eladhat a faluban. Különleges akciója a zsebtolvajlás (egy simre bökve „Spy... / Pickpocket"), illetve magasabb szinten a postaládákból is kicsórhatja a befizetett adót. Jó mulatást!

KOVÁCSMESTER (BLACKSMITH)

A melóhoz ásvány/érc kell, ezeket a kis kőkupacokból termelheted ki (először „Discover", majd „Collect"). A műhelyben a kemencénél a „Forge..." pont alatt láthatod, melyik cucchoz mire és mennyire van szükség. Ha megvan az alapanyag, neki is állhatsz a gyártásnak (előtte ne felejtsd el feltölteni szénnel a kohót [Stock with Coal]). Három kijelzőt látsz, a bal szélső a fontos. A lényeg, hogy a munka során a mutatót a középső, szélesebb sávban kell tartanod; ha nagyon felkúszik a vörös csík felé, kattints az üllőre, és itt válaszd a „Hammer Metal" opciót. A kalapálás alatt lehűl a fém; amint megközelíti az alsó részt (a kék csíkkal), ismét jöhet a kemence, és itt a „Heat Metal". Izzítsd addig a munkadarabot, míg ismét fel nem kúszik a mutató, majd újra kalapálás, és így tovább, ameddig el nem készülsz. A végterméket (akárcsak a kibányászott ásványokat) eladhatod a műhely melletti bódéban (lásd a kereskedőnél!) vagy a faluban.

KERESKEDŐ (MERCHANT)

Lássuk, hogyan árusíthatsz! Először is be kell szerezned valami eladhatót; ha a legprofitálóbb cuccot keresed, akkor el kell látogatnod a faluba, itt elérhető egy extra pont („Investigate Today's Market"), ami kiírja, mik a legkelendőbb áruk („Hot Items"), ezekből vásárolsz, hazamész, a készletedből átpakolod bármely bódéba a holmit (a „Check Merchandise" opció választása után), megnyitod a boltot („Open for Business"), és várod, hogy jöjjenek a vevők, akiket meg is lehet puhítani („Butter up") vagy vesztegetni („Bribe"), hogy nálad vásároljanak. Az export/import még macerásabb: Ha pl. ékkőre van szükséged, a palotában a taktikai térképen meg kell nézned, melyik országban kapod meg, és mit kérnek érte (Trade Info, a „Barley (6) for Gems" azt jelenti, hat árpáért (barley) kapsz egy ékkövet). A csereárut megveszed, lemész a kikötőbe, a hajóba átpakolod a készletedből a holmit („Open Cargo Hold"), majd elhajózol („Sail to Trade..."), és pár óra múlva hazatérsz a cuccal (ami a hajóban van, tehát ismét meg kell nyitnod a rakteret, mint berakodáskor, és áttenni onnan az árut a készletedbe). Még valami: bármely írópulton (pl. a palotában lévőn, de érdemes beszerezned egyet) elérhető a „Balancing Book" akció, amely nem kevés XP-vel gazdagít.

SZERZETES (PETERAN PRIEST)

Két fő bevételi forrásod van. Az első a mise, melynek időpontját magad határozhatod meg a pulpitus „Set Sermon Time" pontjára bökve. Az adott időpontban ki kell választanod itt a „Give Sermon" akciót, ekkor megkezdődik a szövegelés (javaslom a Humorous stílust, elég biztos a siker). A másik az írópultodnál a „Writing with The Watcher", az így előállított írást a falusi boltban igen jó pénzért adhatod el. Ezek az akciók, illetve az evangelizálás (a templom előtti pulpituson), az írópultnál a „Study Watcher" opció, no meg az emberek „peteránus" hitre térítése sok XP-t ér.

BÁRD (BARD)

A figura legfontosabb bevételi forrása a vers- és színműírás. Ehhez először ihletet kell gyűjtened: bárhol is vagy, a földre bökve elérhető egy „Gather Inspiration" opció, illetve másokkal beszélgetve is találsz ilyet („Bard.../ Ask for Inspiration"); az összeszedett ihlet kis ikonként bekerül készletedbe. Az íróasztalon a „Write a Poem / Write a Play" pontra bökve alul az üres helyekbe kell bepakolni őket, elnevezni a darabot, majd vagy értékesíteni a faluban, vagy a kocsma színpadán előadni; a drámázáshoz társat is kell választanod magadnak (bármely simen „Bard... / Recruit Actor"). Ezenkívül a lantoddal is elpengethetsz dalokat – érdemes jobb hangszert vásárolni a magasabb bevétel érdekében.

FELCSER/JAVASASSZONY (PHYSICIAN)

Gyógynövényeket kell gyűjtened (előbb „fel kell fedezni" a bokrokat, majd leszedni a gazt – ajánlott az „Earthy" jellemvonás!), ezeket a „műtőben", a laborasztal „Craft Item" opciójánál főzheted össze (ha a receptek fölé viszed a kurzort, láthatod, mire van szükséged az adott léhez), melyekkel gyógyíthatod a pácienseket (a Diagnose opcióval lehet megvizsgálni őket), illetve el is adhatod a faluban ezeket. A műtét macerásabb. A „Treat Sim for Sickness" esetében (ez akkor választható, ha van a rendelőben beteg sim) piócákra van szükséged (a folyó bizonyos pontjain lehet halászni őket, keresd a zöldes fodrozódást!), majd a beteget az asztalra fektetni, és addig szívatni a vérét („Drain Sim.../Use Leeches"), míg a Blood kijelző vörös sávja az arany tartomány közelébe süllyed, ekkor elérhetővé válik a „Medicate Sim" opció. A „Treat Sim for Injury" kezeléshez valoroot, eaglewood, sagewort és lordleaf szükséges, ezekkel (az „Apply Anesthesia" opciót kiválasztva) kell levinni a koma Pain szintjét a világosbarna területre, és máris végrehajtható az operáció (Perform Surgery).

PAP (JACOBAN PRIEST)

Nagyjából ugyanaz, mint a szerzetes. Mise a pulpitusnál (ugyanitt lehet feloldozni [Absolve] is), íróasztalnál vallási iratok körmölése, simek hittérítése, illetve evangelizálás helyett proklamációk kifüggesztése a katedrális előtti hirdetőfalra.

LOVAG (KNIGHT)

Meglehetősen egyszerű koma: harcolhat, tréningezhet és edzhet másokat a különálló gyakorlótéren, vadászhat, a gonoszabbja elszedheti más pénzét, XP-t ezeken kívül még a várban, a taktikai térképen „sakkozva" gyűjthet. Érdemes számára az Adventurous jellemvonást választani, ekkor az erdőre kattintva kalandozni küldheted, amelynek jutalma sok-sok tapasztalati pont és különleges cucc lehet.

MÁGUS/BOSZORKÁNY (WIZARD)

Ő is gyűjtögetős karakter, gazt és ásványt egyaránt összeszedhet; a varázscuccok előállításának módját lásd a dokinál (laborasztal/ receptek). A varázsgömbös „oltár" fontosabb: itt jövőbe láthatsz (Scrye – sok XP), illetve bűbájt készíthetsz. Ez elég egyszerű: a „Study Spell" pontra bökve láthatod a választékot; egy varázsige három elemből áll, ezt kell kiraknod a „Prepare Spell" akcióval, a megfelelő rúnakőre bökve (ha kedved van, kísérletezhetsz is, ritka mágiákat keverhetsz ki így!). XP-t termelhetsz a torony felső szintjén az írópadnál kutatva (Research), és ami különlegesség: az ágyat elfelejtheted, az energiádat ugyanis bárhol feltöltheted a máguson magán elérhető „Meditation" akcióval.

FOLYTASSA, EZIO!

Assassin's Creed Brotherhood

[IRTA **BATE**] **Négy hónappal a konzolos verziót követően végre PC-re is megérkezett az Assassin's Creed legújabb, Brotherhood alcímmel ellátott epizódja, és bátran állíthatjuk, hogy megérte várni, ugyanis egy szebb és tartalmasabb verziót kapunk, mint konzolos testvéreink. Lássuk a részleteket!**

Azok kedvéért, akik nem tartják rajta ujjukat a játékvilág ütőerén, illetve a konzolos megjelenésekkel sem nagyon foglalkoznak, gyorsan szedjük össze az alapvető információkat a március 18-án boltokba kerülő játékkal kapcsolatban. A Brotherhood az Assassin's Creed II közvetlen folytatása: ugyanabban a korban járunk (reneszánsz Itália), ugyanazzal a főhőssel (Ezio Auditore de Firenze), még az alapmotivációnk sem változott (a bosszú hajt) az előző részhez képest. Ám mielőtt azt hihetnétek, hogy semmiféle újításra nem számíthattok, és csak egy lehúzásként összedobott rókabőrrel lesz dolgotok, gyorsan leszögezzük, hogy a lényegi rész, a játékmenet komoly változáson ment át, minek köszönhetően az Assassin's Creed Brotherhood egy kiváló sandbox akciójátékká alakult, korrekt és érdekes történettel, minimális stratégiai és menedzser beütéssel, és még egy addiktív multiplayert is csaptak hozzá a kanadai fejlesztők. Így már elég izgalmasan hangzik, nem igaz?

SZABADSÁG, SZERETEM

A sandbox játékmenet nem túlzás, igaz, nem kapjuk meg azonnal, előbb el kell jutnunk odáig, hogy Róma megnyíljon előttünk, és szabadon kalandozhassunk. A játék első órája egyrészt az irányítás betanulása avagy átismétlése, másrészt a történet felvezetése, melynek végén teljesen nincstelenül, bosszúra szomjasan érkezünk Itália központjába, hogy elégtételt vegyünk az életünket feldúló Borgia famílián. Ezen a ponton válik elérhetővé számunkra Róma egy jelentős része, és mi szabadon leszünk eresztve benne: foglalkozhatunk a történettel, vállalhatunk mellékküldetéseket, bejárhatjuk a kilátókat, gyűjthetjük a zászlókat, tollakat, felkutathatjuk a kincsesládákat, feltárhatunk katakombákat, és még számos más feladat vár ránk, amelyekről kicsit részletesebben is olvashattok a térképészet névre keresztelt keretes írásainkban. Gyakorlatilag semmi nem kötelező, a feladatok nem lineárisan követik egymást, hanem párhuzamosan is megoldhatók, egyszerre akár több is, így valóban azt kezdesz a főhősöddel, amit csak akarsz: kedvedre lovagolhatsz, végrehajthatsz bérgyilkos küldetéseket, vadászhatsz speciális felszerelésre, vagy éppen foglalkozhatsz azzal, hogy szép lassan elfoglald Rómát.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
8 fő

INFO

Négy hónappal a konzolos verzió megjelenése után megérkezett a PC-s Assassin's Creed: Brotherhood, ami nemcsak hogy ugyanolyan tökéletes, mint a konzolos verzió, de jóval bővebb is annál, és a Ubisoftnál végre megszabadultak az idegesítő DRM-től is, így már nem kell folyamatos netkapcsolat a játékhoz.

TERÜLETFOGLALÁS ÉS MENEDZSMENT

Már az előző részben is megjelent a vagyongyűjtés és a fejlesztés, hiszen szépen felfejleszthettük a kastélyunkat, ám a Brotherhoodban már a történet előregörgetésének és a végső győzelemnek a záloga, hogy Rómát szép lassan „bekebelezzük". Érkezésünkkor a város Borgia hatalom alatt nyög, ami a játékban úgy jelenik meg, hogy Róma-szerte Borgia tornyokat találhatunk, amelyek ellenőrzés alatt tartják a város egy-egy részét. Ahhoz, hogy felszabadítsuk ezeket a városrészeket, először likvidálnunk kell a torony kapitányát (ami nem mindig egyszerű feladat), majd felgyújtanunk magát a tornyot. Ha ez megvan, az adott körzet felszabadul, és mi nekiállhatunk a terület megszerzésének, ami abból áll, hogy renováljuk a boltokat (kovács, szabó, orvos, lovarda, műkereskedő) és bankokat, bázist adunk a szövetségeseinknek (kurtizánok, tolvajok, zsoldosok), továbbá felvásároljuk a különböző híres épületeket. Ez nem csak azért jó, mert minél több ingatlanunk van, annál több pénz vándorol a tarisznyánkba, de ezáltal a hatalmunk is nő, ami elengedhetetlen a Borgiák elleni győzelemhez. A folyamatos területfoglalásoknak köszönhetően a játék egy pontján már akkora befolyásra teszünk szert, hogy megalakíthatjuk a saját bérgyilkos testvériségünket, embereket toborozhatunk a zászlónk alá, és mindenféle küldetésekre küldhetjük őket. A program ezen része leginkább egy menedzser játékra hasonlít:

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL!

A 2011/01-es számunkban már közöltünk egy négyoldalas tesztet az Assassin's Creed: Brotherhood konzolos (Xbox 360, PS3) verziójáról, és az ott leírtak minden eleme érvényes a PC-s verzióra is, így érdemes elolvasnotok korábbi cikkünket is (mostani tesztünkben pedig igyekeztünk a PC-s verzió sajátosságaira koncentrálni). Ha esetleg hiányzik a gyűjteményedből 2011/01-es számunk, akkor sincs semmi baj, ugyanis a mostani DVD-mellékleten (PC Guru/Egyéb) megtalálhatod a négyoldalas cikket, méghozzá jó minőségű PDF formátumban.

Csak egy mozdulat és a testvériségünk tahjai azonnal lecsapnak az áldozatainkra.

Az ACB-ben megjelennek Romulus követői, akiknek barlangjaiban értékes kincsekre bukkanhatunk

A Brotherhood tele van szórakoztató részletekkel, az egyik ilyen, hogy leállhatunk kockázni a tolvajokkal

folyamatosan lesznek elérhető küldetések, amelyekre elküldhetjük bérgyilkosainkat – mindezt csupán egy pofás menürendszer segítségével, szóval az akcióból mi semmit nem láthatunk. Ha az embereink sikerrel járnak, akkor tapasztalati pontot kapnak, és szép lassan szintet lépnek, mi pedig fejleszthetjük őket. Minél erősebbek a csatlósaink, annál veszélyesebb küldetéseket bízhatunk rájuk, és minél több Borgia tornyot gyújtunk fel, annál több civilt toborozhatunk testvériségünkbe. Ami zseniális, az az, hogy a bérgyilkos céhünk tagjait nemcsak ilyen „láthatatlan küldetéseken" vethetjük be, hanem – a továbbra is felbérelhető kurtizánok, tolvajok és zsoldosok mellett – akár a mi segítségünkre is lehetnek. Egyetlen gombnyomás és mellettünk teremnek, segítenek a harcban, vagy magasabb szinteken már képesek lenyilazni az előlünk menekülő áldozatokat is – ilyenkor csak kijelöljük a célpontot, és az utasításunkra már érkezik is a segítség, a célpontunk pedig elterül a porban. Ez nemcsak azért pompás megoldás, mert helyenként igencsak megkönnyíti a dolgunkat, hanem azért is, mert felettébb jó érzés tudni, hogy szinte minden percben hűséges követők lesik a mozdulatainkat – már persze akkor, ha nem küldtük el őket mondjuk Moszkvába egy gyilkos küldetésre.

PC-S SPECIFIKÁCIÓK

A felsorolt újítások persze csak a legjelentősebb változások a játékmenetben, a finomhangolt elemek és újdonságok felsorolásával egy tucat oldalt is meg lehetne tölteni, ám ennél most sokkal fontosabb, hogy pontosan mi vár a PC-s játékosokra, milyen egyedi elemeket vonultat fel a négy hónapot csúszó windowsos változat (a játékmenet egyéb apróbb részleteiért érdemes elolvasnotok a DVD-mellékleten is megtalálható konzolos tesztünket, az ott leírtak ugyanis érvényesek a PC-s ACB-re is). Aggodalomra mondjuk nem nagyon volt ok, hiszen a Ubisoft eddig is odafigyelt a PC-s verziókra, és nincs ez másképp a Brotherhood esetében sem, azonban arra fel kell készülni, hogy a játék teljes pompájához bizony kell az erős vas. Hivatalosan a minimum gépigény egy kétmagos, 1,8 GHz-es processzor, 1,5 GB memória és egy minimum 256 MB-os, Shader Model 3.0-s videokártya, és ezen a konfiguráción – erősen kurtított grafikai beállítások mellett – már elindul a játék,

PC-n plusz négy hónapot kellett várni a Brotherhoodra, de a játék telepítését követően nem vitás, hogy megérte

TÉRKÉPÉSZET I.

Már az Assassin's Creed II-ben is rengeteg lehetőségünk és feladatunk volt a központi történet végigjátszása mellett, azonban a Brotherhood még erre is rátett egy lapáttal. Nézzük, hogy milyen ikonok várnak minket a térképen, és milyen küldetések/feladatok rejlenek mögöttük.

KÖZPONTI FELADATOK

MEMÓRIASTART

Akarcsak a korábbi részekben, a felkiáltójel most is azokat a feladatokat/küldetéseket jelöli, amelyek valamilyen módon a központi történethez kapcsolódnak, azaz a cselekményt viszik előre. Szerencsére a játék már nem csak ezekből a feladatokból áll, és nem is muszáj folyton ezekre a küldetésekre koncentrálnunk.

MÁSODLAGOS FELADATOK

KURTIZÁN KÜLDETÉS

A kurtizánokat már nemcsak felbérelhetjük, de épületeket is vásárolhatunk nekik, és ellátnak minket küldetésekkel is, sőt még kihívásokat is teljesíthetünk nekik.

TOLVAJ KÜLDETÉS

Akárcsak a kurtizánok, a tolvajok is adnak nekünk küldetéseket, és az örömlányokhoz hasonlóan náluk is részt vehetünk különféle megmérettetésekben.

CRISTINA KÜLDETÉSEI

A második rész elején megismert kedvesünk, Cristina is tartogat nekünk feladatokat emlékképek formájában, s ilyenkor a múltba térünk vissza küldetéseket megoldani.

BÉRGYILKOS KÜLDETÉS

Akárcsak a második részben, most is lesznek bérgyilkos küldetéseink, mikor azt kapjuk feladatként, hogy tegyünk el valakit láb alól.

BÉRGYILKOSTOBORZÁS

A testvériségünk megalapítása után lehetőségünk nyílik embereket toborozni a céhünkbe – városszerte találkozhatunk majd polgárokkal, akik csatlakoznak hozzánk.

KILÁTÓ

A kilátók szerepe semmit nem változott az első rész óta. Meg kell másznunk őket, és ezt követően a térképünk korábban ködös része kitisztul előttünk.

BORGIA TORONY

A Borgia hatalom jelképei Rómában. Meg kell másznunk és fel kell gyújtanunk őket a saját terjeszkedésünk és a város felszabadítása érdekében.

BORGIA KAPITÁNY

Minden Borgia tornyot egy Borgia kapitány őriz, a tornyokat csak akkor gyújthatjuk fel, ha leszámolunk ezekkel a tisztekkel.

ROMULUS REJTEKEK

Romulus követőinek katakombái, ahol Prince of Persia módra kell végigverekednünk magunkat a platformelemeken. Jutalmunk végül Brutus páncélja lesz.

TEMPLOMOS REJTEKEK

A templomosok titkos rejtekhelyei, ahol szintén az állóképességünkre és az ügyességünkre lesz szükségünk, hogy felderítsük őket.

LEONARDO KÜLDETÉSEI

Leonardo a Borgia hatalom nyomására számos halálos eszközt talált fel, és nekünk ezeket kell elpusztítanunk. A legérdekesebb és legnehezebb feladatok a játékban.

TEMPLOMOS ÜGYNÖKÖK

Városszerte találkozhatunk olyan elesettekkel, akiket templomos ügynökök terrorizálnak. Segítsünk rajtuk, hadd hulljon a férgese.

ZÁSZLÓ

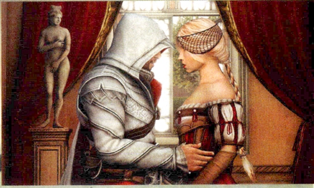
Akárcsak az első részben, most is lehetőségünk van a zászlók gyűjtögetésére, összesen 101 Borgia zászlót kell összeszednünk Rómában.

TOLL

A második részben jelentek meg a gyűjthető tollak, és visszatérnek a Brotherhoodban is, de ezúttal csak 10 darabot kell megtalálnunk.

KINCSESLÁDA

Kincsesládát is rengeteget találhatunk a játéktéren, és érdemes is keresni őket, mert a shop questekhez nélkülözhetetlen tárgyakat rejthetnek.



Ahogy a legtöbb férfi, úgy Ezio sem tud ellenállni a csinos nőknek, és a játék során lesz is alkalma megismerkedni néhány fehérnéppel, persze az már más kérdés, hogy ki lesz hozzá kedves, és ki nem...

TÉRKÉPÉSZET II.

PÉNZ, FELSZERELÉS ÉS EGYÉB EXTRÁK

BANK
A Borgia tornyok felgyújtása után felújítható épület, ahol folyamatosan gyűlik a pénzünk. Minél több ilyenünk van, annál több pénzt tárolhatunk a bankban.

KOVÁCS
A Borgia tornyok felgyújtása után felújítható épület, ahol fegyvert és páncélt vehetünk. Minél több kovácsműhelyünk van, annál nagyobb a kedvezmény.

KOVÁCS BEVÁLTÓHELY
Azok a műhelyek, ahol a különböző, a katonáktól és a kincsesládákból begyűjtött extra tárgyakat válthatjuk be különleges páncélra vagy fegyverre.

ORVOS
A Borgia tornyok felgyújtása után felújítható épület, ahol gyógyitalt és mérget vehetünk. Minél több „rendelőnk" van, annál nagyobb a kedvezmény.

ORVOS BEVÁLTÓHELY
Azok a „rendelők", ahol a különböző, a katonáktól és a kincsesládákból begyűjtött extra tárgyakat válthatjuk be extra méregre és egyéb huncutságokra.

SZABÓ
A Borgia tornyok felgyújtása után felújítható épület, ahol ruhákat és kiegészítőket vehetünk. Minél több ilyen műhelyünk van, annál nagyobb a kedvezmény.

SZABÓ BEVÁLTÓHELY
Azok a szabóműhelyek, ahol a különböző, a katonáktól és a kincsesládákból begyűjtött extra tárgyakat válthatjuk be pl. extra tárhelyre (golyó, méreg, tőr stb.).

MŰKERESKEDŐ
A Borgia tornyok felgyújtása után felújítható épület, ahol műtárgyakat vehetünk a főhadiszállásunkra. Minél több ilyen üzletünk van, annál nagyobb a kedvezmény.

MŰKERESKEDŐ BH.
Azok az üzletek, ahol a különböző, a katonáktól és a kincsesládákból begyűjtött extra tárgyakat válthatjuk be pl. a kincsesládákat is jelölő térképekre.

LEONARDO
Ezen a helyen találkozhatunk Leonardo Da Vincivel, aki jó pénzért cserébe ismét hasznos felszerelésekkel lát majd el minket.

és nem is néz ki rosszul, habár az látható lesz, hogy igen komoly kompromisszumokat kötöttünk a játszhatóság érdekében. Mi egy 3 GHz-es AMD processzorral, 2 GB RAM-mal és egy 1 GB RAM-os videokártyával felszerelt gépen teszteltük a játékot, és ezen az összeállításon viszonylag elfogadható FPS-értékeket generált a program, igaz, csak medium beállítások mellett – szerencsére a látvány elég jól skálázható, így kis odafigyeléssel megtalálhatjuk az arany középutat. Ha viszont maximum grafikával szeretnétek játszani az ACB-vel, akkor bizony 4 GB memóriára, egy Intel Core i5 3 GHz szintű processzorra és egy 1 GB RAM-mal felszerelt videokártyára lesz szükségetek. Mindezt viszont meg is hálálja a program, ugyanis a Brotherhood finoman szólva is gyönyörű. Már konzolon is lenyűgözött minket a látvány, azonban a PC-s verzió még erre is rátesz egy lapáttal, köszönhetően annak, hogy a fejlesztők számos effektet (árnyékok, tükröződések), textúrát és karaktermodellt lecseréltek. A különbség pedig szembetűnő, az épületek, a tereptárgyak tűélesek, és a szereplők kidolgozása is példaértékű. Persze nemcsak a grafikára fordítottak kiemelt figyelmet a Ubisoftnál, az irányítás is tökéletesen rendben van, teljesen függetlenül attól, hogy egér/billentyűzet kombóval vagy éppen gamepaddel játszunk – habár úgy véljük, érdemes a játékhoz beszerezni egy kontrollert, ugyanis tapasztalataink szerint sokkal egyszerűbb így irányítani Eziót, mint a teljes repertoárhoz szükséges huszonnégy billentyű észben tartásával.

KIBŐVÍTETT CSOMAG

A PC-s Brotherhood azonban nemcsak grafikai téren lesz több a konzolos változatnál, hanem tartalmilag is, köszönhetően annak, hogy a fejlesztők minden olyasmit belepakoltak a játékba, amit a konzolosok csak külön letöltésekkel érhettek el. Az alapból beépített kiegészítések javarészt a multiplayer módot érintik, így már a kezdetektől telepítve lesz az Animus Projekt 1.0 és 2.0 frissítés, sőt, a PC-sek az alapjátékkal kapják a konzolon fizetős The Da Vinci Disappearance DLC-t is, ami egy combosabb, nyolc küldetésből álló single player kiegészítést és újabb multiplayer bővítményeket tartalmaz. Összességében tehát ez a verzió (az extra egyjátékos küldetés mellett) három extra multiplayer pályával, négy bónusz multi játékmóddal és négy többjátékos karakterrel lesz gazdagabb, mint az alap konzolos változat. Mindent egybevéve tehát nyugodtan mondhatjuk, hogy megérte kivárni ezt a négy hónapot.

Szinte tökéletes egyjátékos kampány, megspékelve egy egyedi és izgalmas multival. Lényegében kötelező vétel

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	MAGAS	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	52 FPS	40 FPS	22 FPS
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR 3 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X4 640 3 GHz **VGA:** Gigabyte GV-R567ZL-1GI HD5670 1GB **Alaplap:** ASUS M4A78LT-M LE **Tápegység:** FSP 400W FSP400 PFC 80+	1600×1200-as felbontás, multisampling, Vsync, posteffect kikapcsolva, minden csúszka a minimumon és a reflections quality kikapcsolva. A játék szépen fut.	1600×1200-as felbontás, multisampling, Vsync, posteffect kikapcsolva, minden csúszka középre állítva és a reflections quality mediumon. Az FPS érték remek.	1600×1200-as felbontás, multisampling, Vsync, posteffect bekapcsolva, minden csúszka maximumra állítva és a reflections quality high. Határeset.
AQUA electromax GURU MAX	90 FPS	86 FPS	56 FPS
Memória: 2x 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB Samsung HD103SJ 32 MB Cache **CPU:** Intel Core i5 650 3.2GHz **VGA:** ASUS GeForce ENGTX460 DirectCu 1GB **Alaplap:** ASUS P7H55M **Tápegység:** Chieftec CTG-500-80P 500W	1600×1200-as felbontás, multisampling, Vsync, posteffect kikapcsolva, minden csúszka a minimumon és a reflections quality kikapcsolva. Tökéletes élmény.	1600×1200-as felbontás, multisampling, Vsync, posteffect kikapcsolva, minden csúszka középre állítva és a reflections quality mediumon. Semmi látható probléma.	1600×1200-as felbontás, multisampling, Vsync, posteffect bekapcsolva, minden csúszka maximumra állítva és a reflections quality high. Még bőven bírná.

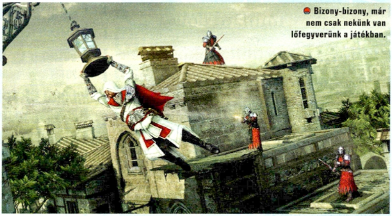
GYILKOS GYILKOSNAK GYILKOSA

Ha pedig már szóba került, hogy milyen sok multiplayer extra lesz a PC-s változatban, akkor mindenképpen térjünk ki a többjátékos módra, ami legalább olyan zseniálisra sikeredett, mint a több mint húsz óra játékidőt biztosító single player rész. Az alap multimód a Wanted, ahová egyszerre nyolc játékos csatlakozhat be az elérhető 18 bérgyilkos karakter (orvos, kurtizán, zsoldos, pap, nemes, hóhér stb.) valamelyikével. A feladatunk nem más, mint levadászni a gép által számunkra kisorsolt ellenfelet (az ő képe folyamatosan látszik a képernyő jobb sarkában), és ebben csak egy, az áldozatunk helyét nagyjából megmutató radar és a saját intuícióink lesznek a segítségünkre. Akárcsak mi, ellenfeleink is folyamatosan mozognak, így nem is olyan egyszerű feladat levadászni őket, de a radar kiismerésével és némi gyakorlással igen profi gyilkológépekké válhatunk. Na persze csak akkor, ha elérjük az áldozatunkat, ugyanis ő kiszúrhat minket, és menekülésre adhatja a fejét, illetve észben kell tartani azt is, hogy valaki folyamatosan vadászik ránk is, így nemcsak a saját célpontunk után kell kell kutatnunk, de folyamatosan figyelnünk kell arra is, hogy ki akarhat becserkészni minket. Ha időben kiszúrjuk az ellenlábasunkat, és eljön a menekülés pillanata, akkor nagy segítségünkre lehetnek a szénaboglyák, a padok, a tömeg és a számos extra képesség, amelyeket az XP-szerzést követő szintlépések során kapunk. A fejlődési rendszer jól kidolgozott, szinte mindenért (first kill, revenge, menekülés, kivédés, stílusos és csendes gyilkolás stb.) tapasztalati pontot kapunk, és a szintlépések számos értékes extrával (egyedi képességekkel és perkekkel) kecsegtetnek, így az izgalmas játékmenet mellett a tápolás is plusz motivációt ad a többjátékos mód folyamatos nyüstöléséhez. Egy meccs tízperces, és a párhuzamos üldöző és áldozat szerep olyan egyedi atmoszférát kölcsönöz a multiplayernek, amihez foghatóval nem nagyon találkoztunk mostanában. Ha megtanuljuk az alapokat, és megvan az első sikerélményünk, akkor könnyen megszállottaivá válhatunk a „bérgyilkos életformának".

A többjátékos mód persze nem csak a Wanted szekcióból áll, már eleve ennek a résznek van egy nehezített verziója, az Advanced Wanted, és találhatunk csapatalapú mókákat is (Alliance, Manhunt, Chest Capture), ahol a bérgyilkos téma marad, de a játszmák meg vannak bolondítva érdekes kiegészítésekkel (csapatra bontás, rablás, bujkálás, vadászat), így garantált, hogy egyhamar senki nem fog ráunni a multira.

100%-OS EMLÉKEK

Az ACB egyik újdonsága (és legnagyobb kihívása), hogy most már minden egyes küldetésünkhöz (azaz emlékszinkronizációnkhoz) tartozik egy bónusz feladat, és csak akkor tudunk 100%-osra teljesíteni egy emlékfoszlányt, hogyha teljesítjük ezt az extra kihívást. Ez lehet olyan egyszerű dolog, hogy adott időre teljesítsünk egy küldetést, de van, hogy úgy kell túlélnünk egy harcot, hogy nem vesztünk öt életkockánál többet. Minden egyes emlék 100%-os teljesítése igen kemény dió, így csak a megszállottaknak ajánljuk.



Bizony-bizony, már nem csak nekünk van lőfegyverünk a játékban.

VÉGSZÓ HELYETT

Negatívumot nem nagyon említettünk, ami abból fakad, hogy ilyesmivel nem találkoztunk a programban. Talán csak abba tudnánk belekötni, hogy a single player kicsit könnyű lett, habár ezt nagyban ellensúlyozza, hogy a 100%-os végigjátszáshoz kell vagy 30-35 óra. Ezt tudva pedig a „rosszat" is könnyebben lenyeli az ember...

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»92%

www.pcguru.hu/1912

»Négy hónap csúszással végre PC-re is megérkezett az ACB. Szebb, több, mint az alap konzolos verzió, de a játékélmény ugyanolyan zseniális. Kihagyhatatlan!

»BATE

PRO
Remek történet, csodás grafika, több mint húsz óra játékidő, rengeteg lehetőség és nagybetűs hangulat.

KONTRA
Akad egy-két frusztráló feladat, de ezek eltörpülnek a pozitív elemek mellett.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 1.8 GHz/AMD Athlon X2 64 2.4 GHz, 1,5 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 8 GB

»95%«

A PATTOGÓ PIXELTŐL NAPJAINKIG

VIDEOJÁTÉK

A videojátékok lassan negyven éve részesei a mindennapoknak, és ami kezdetben csak szemüveges srácok fura hóbortja volt, az mára felfoghatatlan összegekkel dolgozó hatalmas iparág, amely már nemcsak hogy versenyre kel Hollywooddal, de lassan-lassan le is gyűri az álomgyárat (legalábbis a bevételek tekintetében).

Ennyi dollárt költöttek el konzolos játékokra és konzolokra 2009-ben:

15 milliárd dollár

Ennyi dollárt költöttek el összesen videojátékokra 2009-ben:

25 milliárd dollár

Ennyi időt töltünk játékkal:

Egy átlagos gyerek heti játékideje

1985	1993	2002	2010
4 óra	6 óra	8 óra	14 óra

A játékok világa egyre részletesebb és egyre nagyobb

GRAND THEFT AUTO /2001/
8 NÉGYZETKILOMÉTER JÁTÉKTERÜLET — ×1

WORLD OF WARCRAFT /2004/
207 NÉGYZETKILOMÉTER JÁTÉKTERÜLET (A MEGJELENÉSKOR) — ×27

LORD OF THE RINGS ONLINE /2007/
77 700 NÉGYZETKILOMÉTER JÁTÉKTERÜLET — ×10 000

ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL
160 580 NÉGYZETKILOMÉTER JÁTÉKTERÜLET — ×20 677

Összehasonlításképpen: az 1985-ös Super Mario Brothers 16 km-nyi játékteret biztosított, egy profi ma ezt 20 perc alatt teljesíti.

Az amerikai összlakosság felének (150 millió ember) van legalább 1 konzolja otthon. A 18-34 év közötti férfi lakosság 2/3-ának és a 12-17 év közötti férfi lakosság 3/4-ének van legalább egy konzolja.

A gépek és a játékok fejlődése

MAGNAVOX (1975)
- 8-bit 1,79 MHz mikrokontroller
- 64 byte belső RAM
- 128 byte audio/video RAM
- 1024 byte BIOS ROM
- 160×200 px felbontás
- 8 bites sprite-ok
- 8 kB mozgatható memória

NES (1983)
- 8-bit 1,79 MHz CPU
- 2 kB RAM, 49 128 byte ROM
- 48 szín + 5 szürkeárnyalat
- 64 sprite-ot mutatott egyszerre
- 256×240 px felbontás
- 1 MB-os cartridge

SNES (1990)
- 3,58 MHz-es processzor
- 128 KB RAM + 64-64 KB audio és video RAM
- 512×448 px felbontás
- 256 szín egyszerre a képernyőn, de összesen 32 768 lehetséges szín
- 8 MB-os cartridge

PS1 (1994)
- 33,8 MHz CPU
- 2 MB memória
- 1 MB videomemória,
- 512 KB hangmemória
- 640×480 px felbontás
- 16,7 millió szín
- CD-alapú rendszerkapacitás 600 MB-nyi játékig

1970 — 1974 — 1978 — 1982 — 1986

TENNIS/„PONG" (1972)
Az egyik első videojáték, és az első sportjáték

DUNGEONS & DRAGONS (1975)
Megszületik a szerepjáték

COLOSSAL CAVE ADVENTURE (1976)
Az első szöveges kalandjáték

BATTLEZONE (1980)
Az első valódi 3D-s grafikával bíró játék

MYSTERY HOUSE (1980)
Az első kalandjáték grafikával

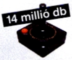
SUPER MARIO BROS (1985)
Az első népszerű oldalnézetes platformjáték

EVOLÚCIÓ

Mostani összeállításunkban a konzolok és a játékok fejlődését vesszük át, négy évtizeden keresztül, ezúttal is a legérdekesebb és legmeglepőbb számokra koncentrálva. Ha átnyálazzátok ezt a cikket, akkor látni fogjátok, hogy a videojátékok többet fejlődtek 40 év alatt, mint az űrrepülés és az autóipar együttvéve.

A legjobban fogyó konzolok

1972-ben, a megjelenés évében összesen 130 000 Odyssey videojáték-rendszert értékesítettek, és a teljes élettartama alatt összesen 330 000 példányt adtak el belőle.



ATARI 2600
ára: 896 dollár

SNES
ára: 333 dollár

PS1
ára: 219 dollár

NINTENDO 64
ára: 276 dollár

PS2
ára: 228 dollár

X360
ára: 199 dollár

WII
ára: 250 dollár

PS3
ára: 299 dollár

* napjainkig

Egyre több játék készül, és egyre több játékot adnak el

Az Odyssey videojáték-rendszerre összesen 30 játék volt elérhető a hetvenes években, 2008 utolsó három hónapjában a 3 vezető konzolra a játékok megjelenése ennek a sokszorosa.

WII	86
X360	47
PS3	38

Az erőforrások exponenciális növekedését hűen követte a karakterek kidolgozottsága:

- Mario első megjelenésekor 8 bitből állt

- A SNES-en született meg a 16 bites verzió

- Manapság egy-egy karakter eléri a 10 MB-ot is

Ahogy nőtt a játékipar, úgy lett egyre több a per

MAGNAVOX VS. ATARI
Az első videojátékos per 1974-ben. A Magnavox bepereli az Atarit, mert a PONG nevű játékot az ő Tennis programjukról másolták.

EA VS. NFL
Egy 2008-as perben NFL játékosok 26 millió dollárt kaptak az Electronic Artstól, mert az felhasználta a képeiket a Madden játékban.

ACTIVISION VS. INFINITY WARD
Minden idők egyik legnagyobb videojátékos pere az Activision és az Infinity Ward között a Modern Warfare-jogokért.

1996 **NINTENDO 64**
- 93,75 MHz CPU
- 36 MB memória
- 640×480 px felbontás
- 4,2 milliárd szín, árnyalat és átlátszósági fok
- 64 MB-os cartridge (bővíthető)

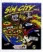
2000 **PS2**
- 64 bites 300 MHz CPU
- 32 MB memória, 4 MB videomemória
- 720p-s felbontás elméletben, de sok játék csak 480p-ben fut
- 7,8 GB-os DVD kapacitás

2005 **X360**
- 3 db 3,2 GB CPU
- 512 MB memória
- 20 GB merevlemez
- 720p-s felbontás
- 7,8 GB-os DVD kapacitás

2006 **WII**
- 512 MB belső memória
- PowerPC CPU

2006 **PS3**
- PowerPC 3,2 GHz CPU és 7x SPE @3,2 GHz
- 550 MHz-es videokártya
- 1080p-s felbontás, de a legtöbb játék csak 720p-ben fut
- 256 MB ram
- Blue-Ray olvasó (50 GB-os kapacitás)

1990 — 1996 — 2000 — 2004 — 2008



1989 **SIM CITY**
Az első szimulációs és stratégiai játék

1992 **ULTIMA UNDERWORLD**
Az első 3D-s szerepjáték

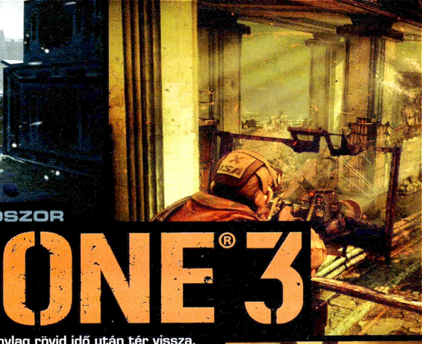
DUNE II
Az első valós idejű stratégiai játék (RTS)

WOLFENSTEIN 3D
Az első FPS

ALONE IN THE DARK
Az első túlélőhorror

1996 **QUAKE**
Az első interneten játszható FPS

1997 **ULTIMA ONLINE**
Az első MMO, amely elérte a 100 000 előfizetőt



HÁBORÚ, POKOL, HARMADSZOR

KILLZONE® 3

[ÍRTA KRYSS] **A Sony leghíresebb FPS játéka viszonylag rövid idő után tér vissza. A Helghastokkal folytatott háború még messze nem ért véget, a fronton a helyzet még rosszabbra fordult – itt az idő, hogy megvívjuk az újabb csatát!**

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Guerilla

MŰFAJ
FPS

MULTI
offline co-op/16 fős multi

INFO

Az egykoron Lost Boys néven ismert fejlesztőcsapatnak, a Killzone 3 a tizenegyedik játéka, ebből négy játszódik a Killzone Univerzumban. 2004-ben fejlesztettek PC-re is, a Shellshock: 'Nam 67 című FPS-t.

A Killzone egy igazán különleges darab a lövöldözős játékok színes palettáján. A PlayStation 2-re megjelent első rész, valamint a 2009-ben kiadott második epizód egyaránt nagyszerű darabok voltak, melyek a játékosok körében nagyobb sikert tudtak elérni, mint a kritikusoknál. Míg a Killzone 1-et átgondolt játékmechanikája, nagyszerű pályái, lassan építkező kampánya és változatos környezete tette naggyá, addig a második részt pörgős akciója, földbe döngölő látványa és first-person szimulációja miatt kedveltük meg. Mindkettőben megvolt az a megfoghatatlan Killzone-esszencia, amitől annyira különlegesnek érezzük ezt a sorozatot, viszont mégis teljesen más élményt tudott adni a megjelent két epizód. A Killzone 3 a közvetlen elõd receptje szerint készült, hiszen egy pontosan ugyanolyan intenzív FPS lett, melynek az egyes elemeit még tovább tudták csiszolni. Forradalmat természetesen ezúttal sem kapunk, viszont egy újabb kiváló játékkal leszünk gazdagabbak, melybe a fejlesztőknek a jelen technológiáit, úgymint a Move-os irányítást és a 3D-s megjelenítést is sikerült belepréselniük.

NINCS OSCAR

Kevés olyan FPS jelenik meg manapság, mely értékelhető sztorival rendelkezik, ezen a területen a Killzone 3 sem nevezhető jól sikerült darabnak. Mivel ezúttal már nem kellett annyi energiát fordítani arra, hogy a játék hozza az évekkel korábban bemutatott techdemó színvonalát, ezért számíthattunk arra, hogy a történetre is rágyúrnak a készítők. A lehetőség adott volt, hogy a Helghan bolygó eseményeit egy sokkal érdekesebb sztorival prezentálják, ez mégsem következett be. Már a Killzone 2 is messze volt attól, amit a korrekt kategóriába lehetne sorolni, a harmadik rész azonban még azt is képes volt alulmúlni. Persze minden esetben szem előtt kell tartani, hogy egy lövöldözős játékról van szó, ahol a legfontosabb a tűzharcok dinamikája, viszont nem lehet szó nélkül elmenni az ilyen szinten irritáló és bugyuta történet mellett. Az csak az egyik probléma, hogy képtelen lekötni a figyelmünket, sokkal nagyobb gond az, hogy nehéz teljes mértékben ignorálni, hiszen mindig a legrosszabb helyeken szakítja félbe a csatákat. Az érdekesnek és izgalmasnak induló akciójelenetek gyorsan lepörögnek, míg a legjelentéktelenebb párbeszédek percekig elhúzódnak. A dramaturgia és a karakterek szintén a csapnivaló kategóriába esnek, meglepő módon még az ellenségek között sincs egy olyan főgonosz, akitől komolyabban tartani lehetne.

SZIMULÁTOR

A fent leírtakkal szemben persze lesz néhány emlékezetes jelenet a kampány során, viszont ezek rendszerint a lélegzetelállító látvány és a nyílt terepek nagysága, a komoly méretkülönbségek miatt lesz maradandó. Korábban egy fél mondatban már utaltam rá, de itt az ideje bővebben is kifejteni azt, hogy „first-person szimuláció", ami a játék egyértelműen legnagyobb erőssége. A Killzone 3 az egyik legéletszerűbb FPS, amit eddig láttunk. Ezúttal nem magát a környezetet és a harcteret tekinthetjük valóságosnak, sokkal inkább a mozgások, a karakterek és a fegyverek súlya miatt érezzük telitalálatnak a történéseket. Minden, amit csinálunk, igazinak tűnik, teljesen olyan hatása van a látottaknak, mint ha a tv képernyője a

Tippek, trükkök, tanácsok

TESTRE SZABVA
Még a konzolos FPS játékokon nevelkedett katonáknak is szokatlan lehet elsőre a Killzone egyedi irányítása. Ne féljünk belenyúlni a beállításokba, hiszen kiválóan testre szabhatjuk az analóg karok érzékenységét, ami által jóval könnyebb lesz a célzás.

HANGOSAN
Ne érdekeljen a szomszéd, a Helghanon töltött hosszú órák alatt csak és kizárólag a játékra figyeljünk! A hangulatos zenék, a fegyverek hangjai és a dobhártyaszaggató robbanások garantáltan az eddigi legkomolyabb háborús hangulatot varázsolják a nappalidba.

FEDEZÉKBE!
A túlélés érdekében erősen ajánlott, hogy megtanuljuk használni a Killzone 3 nagyszerűen működő fedezékrendszerét. Többet ér az, ha szépen lassan közelítjük meg az ellenfeleket, mint ha futásból rontanánk rájuk; nehezebb fokozatokon csak taktikázva haladhatunk előre.

CSAPATBAN
Abban az esetben, ha barátunkkal, co-op módban, osztott képernyőn vágunk neki a harcnak, mindig tartsunk össze, mivel elesett bajtársunkat csak közelről éleszthetjük újra. Jegyezd meg: közel – de mégsem annyira, hogy egy jól betalált gránát mindkettőnket a földre terítsen.

Ásítani, pislogni nem nagyon lesz lehetőségünk a játék alatt – hacsak nem az átvezető videók során

Ha van játék 2011-ben, amely felveheti a versenyt a Crysis látványorgiájával, akkor az a Killzone 3 – méghozzá a PlayStation 3-on

sisakrostély lenne. A fedezékharc, a létrán mászás, a futás, tényleg egytől egyig minden az eddigi leghihetőbb, amit eddig FPS-ben tapasztalhattunk. Ebben a konzolgenerációban több alkalommal is hallottuk már azt, hogy „fotorealisztikus látvány", azonban a Killzone 3 esetében ez a kifejezés új értelmet nyer. A második résznek sem volt oka szégyenkezésre a grafikát illetően, a harmadik epizód viszont még erre is rátesz egy lapáttal, ami minden idők eddigi legszebb konzolos címét eredményezi. Földbe döngölő a látvány, ahol leginkább a részletek kidolgozása miatt érezzük azt, hogy ennél komolyabbat még egy jó ideig nem fogunk látni (egyedül talán a Crysis 2 PC-verziója tesz majd túl rajta). A látótávolság abszolút a helyén van, ami mellett a rendkívül éles textúrákra is gondoltak; a sok-sok karakter egyidejű jelenléte, azok életszerű mozgása, valamint a rombolható terep összessége hihetetlen egyveleget alkot. A képernyőn nem kizárólag a mi privát háborúnk folyik, hanem él a környezet – még a rendkívül lineáris pályák ellenére sem érezzük magunkat bezárva, hiszen mindig arra terelődik a figyelem, amerre éppen menni kell. A hangulat a fent leírtak szerint kiválóra sikeredett, viszont csak az fogja igazán megérteni, hogy mi is az a Killzone-esszencia, aki kipróbálta a játékot.

TÚLPÖRGETVE

A kényelmes tempóban hat-nyolc óráig tartó egyjátékos kampány kifejezetten rövidnek számít, viszont a feszes tempó miatt abszolút elégségesnek érezzük. A környezet kellően változatos, hiszen a lerombolt városi részek mellett dzsungeles és havas pályákon is megfordulunk, egyes esetekben még a járműhasználat is engedélyezve lesz. Rendkívül masszív akciódózist kapunk, ahol nincs helye az üresjáratoknak, alig végeztünk az egyik csatával, máris újabb ellenfelekkel találjuk szembe magunkat. Néhol már-már túlzottan soknak is érezhetjük a lövöldözést, egy percre sem pihenhetünk meg, holott a gyönyörűen kidolgozott pályarészeken nagyon jólesett volna egy kis nézelődés, felfedezés. A fegyverarzenálra egy rossz szavunk sem lehet, hiszen mindegyik darab teljesen egyedi tulajdonsággal rendelkezik, mindenki meg fogja találni a maga kedvencét. Az előző részek során megismert darabok mellett lesz néhány új puska is – igaz, hogy a felhozatal még ezekkel együtt sem nevezhető szép számúnak, viszont mindegyik darab más miatt kiváló. Újdonságnak tekinthetjük a közelharci kivégzéseket, melyek során az adott gombokat a megfelelő időben megnyomva rendkívül brutális képsorok hozhatók elő. A szemkinyomástól kezdve az átvágott torkokig mindent kipróbálhatunk a Helghastokon – nemhiába díszeleg a doboz elején az a bizonyos 18-as karika.

FELKÉSZÜLVE

A Killzone 3 egyjátékos módja tökéletes arra, hogy megismerkedjünk az irányítással és kitapasztaljuk a játék mechanikáját, hiszen erre a multiplayer részben nagy szükségünk lesz. Mindhárom módozat (Guerilla Warfare, Warzone, Operations) egyaránt kiváló lett, ahol a küldetésalapú missziók és a klasszikus deathmatch szerelmesei ugyancsak megtalálják számításukat. Az öt különböző kaszt (Field Medic, Engineer, Marksman, Tactician, Infiltrator) mindegyike más és más ritmust igényel, beletelhet néhány napba, míg kitapasztaljuk, hogy melyik a leginkább megfelelő a saját játékstílusunkhoz. A hosszú meccsek kellően pörgősek, ugyanakkor figyelni kell arra is, hogy kidolgozott taktikával, higgadtan induljunk neki a nagyszerűen felépített arénáknak. A tapasztalati pontok gyűjtögetése és az azok segítségével megnyitható extrák elérése biztosan hetekre, hónapokra leköti majd az erre fogékony harcosokat.

MEGGYŐZVE

Mint az a fentiek alapján leszűrhető, a Killzone 3 egy különleges játék lett. Az élmény, amit nyújt, igazán egyedi, hiszen ilyen jól összerakott háborús élmény, a látvány, a hangok, valamint a kiváló hangulat kombinációja ily módon a helyén van, ritkán találkozunk. Feszes tempója ellenére sem eszetlen shooter, emellett soha nem fullad unalomba az akció, minden egyes eleme okosan átgondolt és megfelelően adagolt. Muszáj még egyszer kiemelni, hogy a rengeteg részlettel ellátott háborús zóna brutálisan fest, amire rátesz még egy lapáttal a szerencsésebb játékosok számára elérhető 3D-támogatás is. A multiplayer élmény egyedül, botokkal játszva, valamint online, az ismerősök társaságában egyaránt nagyszerű kikapcsolódást nyújt. Erősen ajánljuk, hogy mielőbb váltsd ki a Helghanra szóló jegyedet.

HELGHAST EDITION

Természetesen elkerülhetetlen volt, hogy a Killzone 3-hoz is megjelenjenek a különböző gyűjtői kiadások. A viszonylag egyszerű fémdoboz mellett a Sony egy igazi különlegességgel is kiszolgálja fanatikus rajongóit: egy komplett Helghast sisak replikát tartalmazó csomagot is elérhetővé tettek. A Helghast Editionben az említett igencsak komoly extra mellett a játék fémdobozos változatát, művészeti albumot, Marksman figurát, valamint a sok-sok letölthető tartalmat – hivatalos zenéket, témát, térképeket, bónusz XP-t, fegyvereket – rejtő Super Vouchert találjuk. Persze ennek meg is van az ára, a Helghast Edition nagyjából 30 000 Ft-ba kerül.

GRAFIKA»	»98%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»96%

www.pcguru.hu/1932

»A Killzone 3 napjaink egyik legjobban összerakott háborús élményét hozza el a nappalinkba a PlayStation 3 segítségével. Mind single módban, mind online megállja a helyét.

»KRYSS

PRO
Bődületes látvány, élvezetes akció, nagyszerű hangulat, kiváló offline/online multi.

KONTRA
Szörnyen gyenge történet, rövid egyjátékos mód, nincs online co-op.

»95%«

BOTOZÁS

Mielőtt az online harcmezőnek nekivágsz, ajánljuk, hogy gyakorolj az internetkapcsolat nélkül is elérhető multiplayer módban. A botok mennyiségét és erősségét magad határozhatod meg, így a lehetőség adott, hogy harcban is kiismerd az arénákat.

KOOPERATÍV

Korábban már volt szó a co-op módról, mégis fontos megemlíteni, hogy hiába szeretnénk online kipróbálni ezt a funkciót, csak osztott képernyőn működik. Igazából 2011-ben értetlenül állunk ezen tény előtt – kedves Guerilla, nem hisszük el, hogy ne lehetett volna megoldani.

HADONÁSZVA

Papíron nagyszerűen hangzik, hogy itt egy újabb cím, ami a Sony mozgásérzékelős kontrollerét támogatja, viszont a gyakorlati megvalósításon még csiszolni kéne. A Move-os irányítás nehézkes, sokszor pontatlan, ezért jobban járunk, ha a bevált DualShock 3-at választjuk.

ÉLD TÚL!

Végezetül egy igazán hasznos tanács: próbáld meg mindig túlélni a tűzpárbajokat! Minél óvatosabban és megfontoltabban játszol, annál több pontot tudsz összeszedni, és ez fontos, hiszen a halál nélküli sorozatos pusztítások meglehetősen komoly szorzókat jelentenek.

Miénk itt a tér!

A JAPÁNOK AZ ÉLRE TÖRNEK

[ÍRTA MIGUEL] **Meglehetősen furcsa taktikát választott a Nintendo a 3DS népszerűsítésére a bejelentés és a megjelenés között eltelt majdnem pontosan egy évben: annyiszor mutatták meg az elsőre zseniálisnak tűnő kézikonzolt, hogy a megjelenéskor semmi újdonságról nem tudok beszámolni.**

Persze könnyű nekik, hiszen a mondat így folytatódik: a megjelenéskor semmi újdonságról nem tudok beszámolni, a 3DS továbbra is a klasszikus játékkonzolok következő szintje, a handheld piac új királya, a szórakoztató-elektronikai piac csúcsa. Az más kérdés, hogy ezt már tavaly nyáron tudtuk, sőt, szinte a bejelentés utáni pillanatban mondtuk, hogy ha a fura fickóból a színpadon nem az ital beszél, akkor a Nintendo megint bődületesen nagy szeletet hasít ki az aktuális dollármilliárdokból.

KÜLSŐLEG

A dobozból kivéve és a DSi mellé rakva a 3DS-t sok különbség nem tűnik fel: a méretek megegyeznek, a színek (egyelőre a fekete és az elméletileg tengerkék, valójában azonban – bocsánat, de bizony – bugyikék közül választhatunk) ugyanúgy nem európai ízlésnek készülnek, és a formatervezők valószínűleg igyekeztek valami „hasítósat" kihozni, mert a szépen lekerekített formák helyett éleket és kiugró felületeket is kapunk, összességében talán a hetvenes évek futurisztikája köszön vissza. Elsőre szokatlan, de nagyjából két perc alatt feldolgozható. Ami furcsább jelenség, az a csúszkák visszatérése. A DSi-n már sikerült a hangerőt kétállású gombokkal vezérelni, ehhez képest most nemcsak a Volume, de a 3D és a Wifi kapcsolat is síkban mozgatható pöcökkel szabályozható – nyilván kell valami dizájnolható elemet hagyni a nagyjából másfél év múlva napirendre kerülő ráncfelvarrásra is. Persze sokkal érdekesebb pontok is vannak: rögvest az analóg kar, ami letaposott csiperke módjára vár minket a készülék bal oldalán. A kézikonzolok terén meglehetősen gyatrán kezelik az analóg kontroller kérdését, annak ellenére is, hogy a modern handheld játékok finoman szólva is megsínylik a legegyszerűbben és legintuitívabban használható irányítási mód hiányát. Utoljára a Sony próbálkozott hasonló pozíciójú és működési elvű analóg karral a PSP-n, azonban az igen-igen messze állt a jótól. Szerencsére a japánok képesek tanulni egymás hibájából, így a 3DS karja már olyan, süllyesztett kialakítást kapott, ami nemcsak kényelmi szempontból jobb, de az irányítás is jobban kézre (illetve jelen esetben hüvelykre) áll. A pozitív analógia mellé azonban kicsit fura, hogy a többi gomb meglehetősen kopogós, a D-Pad és az ABXY gombok valószínűleg a DS-gyárakban eddig felhalmozott készletekből kerültek át.

KÉT KÉPERNYŐ, HÁROM DIMENZIÓ

Az irányítás terén szükségből meglépett újítások mellett persze sokkal fontosabb az, amit a két képernyő nyújt. Kicsit húzom még az olvasókat, és az érintésérzékenységen túl teljesen átlagos alsó „monitorral" kezdem, főleg azért, mert ez aztán egy picit sem változott, ugyanazt a 320x240-es, három hüvelykes megjelenítőt kapjuk, amit a DS-széria megjelenése óta bármikor. A felső részen terpeszkedő állat ehhez képest valami olyan, amit valami földön kívüli technológia alapján fejlesztettek a keleti varázslók. Lássuk a kevésbé fontos, de mégis impresszív számokat: három és fél hüvelykes átmérő, 800x240-es felbontás (vagyis szemenként 400x240, ugye), 16,8 millió szín – persze nem ez a lényeg. Kit érdekel, hogy végre nem kockás papírra vetett gyerekrajznak tűnik majd a legszebbnek számító cím, kit érdekel, hogy végre normálisabban tudunk netezni? A lényeg a három dimenzió, méghozzá teljes valójában. Persze, lehet fintorogni, hogy nem is biztos, hogy működik majd, mert az emberi szem, meg megfájdul a fejem – de ha rám hallgattok, akkor elkezdtek gyűjteni, mert itt már nincs mellébeszélés. Bekapcsolod a gépet, és már a menü is térben forog, betöltöd a legegyszerűbb előre telepített alkalmazást, és a dolgok leesnek a képernyőről. Az igazat megvallva annyira természetesnek tűnik az egész autosztereoszkópikus megvalósítás (a képernyőn valójában két, egymástól alig eltérő képet lát a két szem, így az agyban téves mélységérzékelés lép fel, amitől a térben látjuk az amúgy sima dolgokat), hogy kell egy pár másodperc, amíg felfogod, hogy mi is a nagy szó a 3DS-ben. Ha játékszempontból még szűz ember kezébe nyomjuk a Nintendo csodáját,

... kell pár másodperc, míg felfogod, mi is a nagy szó a 3DS-ben, viszont ha egyszer meglátod, le sem akarod tenni.

Lapzártakor érkezett a hír, hogy Japánban az első hétvégén a teljes raktárkészlet, tehát mind a 400 ezer darab 3DS elkelt. Jó a start, de kell is a lendület, hiszen az első hónapban csak a szigetországban másfél, az egész világon pedig négymillió darabot szeretne értékesíteni a Nintendo.

MEGJELENÉSKOR VÁRHATÓ!

Pontosan sajnos egyelőre nem lehet tudni, hogy mely 3DS-es játékok lesznek megvásárolhatók a március 25-i megjelenéskor, de csokorba szedtük a „majdnem biztos" kategória legjobbjait. Jól látható, hogy szinte minden stílus képviselteti majd magát, így a család szinte minden tagjának jut valami szórakoztató alkalmazás, függetlenül attól, hogy mennyire veszik komolyan a játékokat. A 3DS-be épített lépésszámlálóval szerzett aranytallérokon egyébként majd mindegyik címben tudunk majd kezdeni valamit – érdekes extrákat vásárolhatunk, ha a géppel a zsebünkben mászkálunk a városban.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D

GHOST RECON SHADOW WARS

ASPHALT 3D

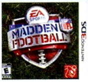
SUPER MONKEY BALL 3D

HOLLYWOOD CRIMES 3D

SPLINTER CELL 3D

RAYMAN 3D

THE SIMS 3


MADDEN FOOTBALL

PILOTWINGS RESORT

NINTENDO 3DS™ A RÉSZLETEK

szinte el kell magyaráznunk, mi a trükk, de ahogy átbillen az agy, és fogékonnyá válik a csalásra, mindenkinél elcsattan az első „na jó, ez azért durva". A gép jobb oldalán helyett kapott csúszka segítségével kedvünkre állítgathatjuk a harmadik dimenzió mélységét, de ha úgy alakul, akár ki is kapcsolhatjuk az egész bűbájt – ilyenkor tűnik majd fel első alkalommal, hogy mennyivel szebb grafikát kapunk az új gépben.

A teljes képhez azonban hozzátartozik pár negatívum is. Az akkumulátor töltöttsége meglehetősen hamar elpárolgott, de ez a kisebbik baj. Komoly tanulást igényel viszont a három dimenzió, hiszen elég csak egy picit is rossz szögben vagy távolságban tartani a képernyőt ahhoz, hogy szellemképesen lássuk a világot – nekem nagyjából öt óra játék kellett ahhoz, hogy ne „essek ki" folyamatosan a térből. Persze ezt úgy is felfoghatjuk, hogy a játékgyártók felelőssége olyan programok készítése, amik csak akkor mozgatják az embert, ha nagyon muszáj.

TITKOK ÉS TALÁNYOK

Természetesen az első nekifutásra 75 ezer forintért forgalomba kerülő 3DS csak egy eszköz, egy közvetítő, ami igazán akkor mutatja meg majd a képességeit, ha a programozók és tervezők megtalálják vele a közös hangot. Így egy hónappal a megjelenés előtt még nem mondanék semmi véglegeset arról, mekkora jelentősége is van a kis gépnek, inkább hadd beszéljek arról, mi minden lehet, ha a nyáron látott demók olyan minőségben készülnek el, ahogy azt ígérték a fejlesztők. Nem szabad elfelejteni, hogy a 3D-s őrület csak akkor működik, ha nem öncélú, hiszen olyan hamar megszokja az agyunk a fantasztikumot, hogy öt percnyi játék után kevés lesz már az, ha csak simán „belátunk" a karakterek mögé. Igazi játéktörténelmi pillanat előtt állunk, itt egy eszköz, ami képes megtenni a csodát, de csak akkor, ha az ipar úttörői nekiállnak kidolgozni olyan új, eddig még nem ismert vagy nem használt technológiai és játékmeneti újításokat, amik segítségével a Nintendo új gépe a cirkuszi látványosság szintjéről feljebb lép, és elfoglalja méltó helyét a fontos szórakoztatóipari mérföldkövek közt. Az előre telepített alkalmazások kipróbálása után azt már tudjuk, hogy a 3DS mindent tud, ami csak kell: itt van a jelen minden nagyobb hívószava, kezdve a mára már „átlagos" 3D-től és mozgásérzékeléstől a még csak gyerekcipőben totyogó „kiterjesztett valóságig" (augmented reality, AR). A gép által felismert és háromdésített kártyalapok a mindennapok valóságává válhatnak, de az sem lesz lehetetlen, hogy a nappali vagy a vonat legyen virtuális kalandjaink alapja attól függően, hogy ki hol veszi elő a gépet. Az ügyes arcfelismerő rutin egyelőre csak egy butácska lövöldében kap helyet, de a jövőben hihetetlen partijáték-alap lehet a család arcképcsarnoka, ahogy abba is jó értelembe véve hátborzongató belegondolni, mi mindent adhat a játékiparnak egy olyan technológia, ahol a sikerhez előre kel hajolni, és úgy belenézni a sötétlő verembe...

Mario Sports Mix

[ÍRTA **MIGUEL**] **Ha valaki azért venné meg ezt a játékot, hogy élethű sport-szimulációt játsszon a Wii-n, az lapozzon, a többiek olvassanak tovább.**

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Square Enix**

MŰFAJ **sportjáték**

MULTI **4 fő**

INFO

Sportjáték, természetesen a megszokott mariós csavarral.

Ha valakit meglepetésként ér a tény, hogy a játék megtévesztő címe ellenére sem arról szól, hogy Mario beáll a Washington Capitals csatársorába éknek, az sürgősen vessen egy pillantást a hős eddigi játékaira. Most is az van ugyanis, mint eddig: a cél a móka, nem pedig a szabályok és a fizika. A Mario Sports Mix keretein belül négy, nyomokban sportot is tartalmazó számban próbálhatjuk ki magunkat: kosárlabdában, jégkorongban, röplabdában, és – dobpergés – kidobósban. Mindegy egyes pályán van valami nehezítés, amivel mindkét csapatnak meg kell küzdeni, a hokipályán például egy vonat zakatol át időnként, de a kidobós mozgó talaja sem könnyíti majd meg a dolgunkat. Természetesen nem Mario-játékról beszélnénk, ha nem a szokásos karakterfelhozatal állna a rendelkezésünkre, most azonban külön jelentősége van annak, hogy ki mekkora: Donkey Kong és Bowser lassan mozognak, de megállíthatatlanok, Mario meg inkább gyors és cseles. Tizenkét éves játékosoknak sajnos a dolog hamar átmegy rombolásba, hiszen ki ne menne rá egy-egy durva bodicsekkel Peach hercegnőre a sokéves szenvedésért cserébe (nesze neked másik kastély, kisanyám!), de ennek nem az az oka, hogy az a generáció jobban hozzá van szokva az erőszakhoz, hanem szimplán csak meglehetősen keskeny szeletet töltöttek meg a készítők édes krémmel, így aztán nagyjából két óra játékidő után az ember megpróbálja úgy feldobni a játékot, ahogy csak tudja. A meglehetősen egyszerű irányítás sem tesz hozzá sokat a végeredményhez, mert bár valóban van egy-két gyakorlást igénylő trükk, azért összességében a jól megszokott rázd-aztán-lesz-valami metódus itt is meghatározónak bizonyul. Mondhatnánk, hogy a Sports Mix inkább multiban mutatja meg, mire képes, hiszen valóban, haverokkal és/vagy a család többi tagjával őrültködni mindig jobb, de igazából ez sem dobja meg túlságosan a játék élettartamát, ráadásul minijáték-gyűjteményből nem egy jobb és változatosabb van a piacon, amit inkább javasolnék.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

PRO Fiatalabb közönségnek, főleg a Mario-világ kedvelőinek nem rossz időtöltés.

KONTRA Vékonyka tartalom ez azért teljes árú szoftvernek.

»70%«

GoldenEye 007

[ÍRTA **MIGUEL**] **Első blikkre könnyű préda egy ünnepelt konzolos FPS újragondolása, de azért nem eszik azt olyan forrón.**

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Eurocom**

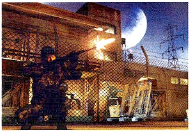
MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

INFO

14 év után visszatér a játékvilág legjobban sikerült Bond-játéka, szerencsére régi fényében.

Elég, ha arra gondolunk, milyen alapanyagból is kellett újra pénzt csinálnia az Actvisionnek, és talán jogosan jutunk arra a következtetésre, hogy nem lehet túl nagy meló lemásolni a 15 éves receptet, viszont ezek után ne csodálkozzunk, ha kapunk egy pofont az első utunkba kerülő Eurocom-alkalmazottól. Szerencsére ugyanis nem az történt, hogy fogták a még Nintendo 64-re megjelent anyagot, és frissítettek egyet a grafikán, hanem szépen leültek, megnézték a Pierce Brosnan-éra talán legjobban sikerült darabját, és kivettek belőle mindent, ami egy modern, Wii-re (és DS-re) megjelenő lövöldében jól jöhet. Példának okáért rögtön lecserélték a főhőst, szóval most már nem a gigerli, hanem az izomagy a menő, szerencsére ez azzal jár együtt, hogy a játékmenet is a ma elvártaknak megfelelően alakul. Az igazán gyors lövöldözéses jeleneteket a lassabb, hangtompítós óvatoskodás váltja, de akad itt járműves móka, no meg persze itt is markolászhatjuk az ezerarcú okostelefont, hogy mindenféle általános iskolás fejtörőket oldjunk meg. A küldetés elején kapott célok szinte sohasem bentonba öntött tények, a célkitűzések a történettel együtt sodródva vesznek újabb és újabb irányt, de ez nem is baj, ez is csak ráerősít a filmes vonalra. Bár van rá lehetőség, hogy a klasszikus GoldenEye hardcore módját használva kötelező legyen az ólommentes öltözék, és ne legyen automatikus regenerálódás, de azért jó tudni, hogy nem feltételnül szükséges az élethűség (főleg az időlimites pályákon jön jól ez a kazuár lazaság). A kifejezetten jól sikerült (és szerencsére jobbára rövid) átvezető videók mellett még a multiplayert kell a pozitív elemek közé sorolni: bár a Wii-n továbbra is a gyökérkezelésen szerzett tapasztalataimat hozza vissza a matchmaking, a végeredmény mindenért kárpótol.



GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO Ritka a jó FPS a platformra, így ha akad egy, azt nem szabad kihagyni.

KONTRA A mozgásérzékeléses irányításban még lettek volna lehetőségek.

»85%«

Mario vs Donkey Kong: Mini Land Mayhem

[ÍRTA MIGUEL] **Szinte nincs olyan hónap, hogy ne jönne ki valami mariós dolog – szerencsére amíg a Mini Land Mayhemhez hasonlókat kapunk, nincs baj.**

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo Software Technology

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

INFO

Mario és Donkey Kong harca újabb szintre lép.

A japán hatóságok helyében azért alaposan elgondolkoznék azon, hogy vajon milyen szer hatására sikerül a Nintendónak hónapról hónapra olyan Mario közeli játékokat megjelentetni, amik nemhogy nem esnek az önismétlés mély csapdájába, de mind kiváló példái a képzelőerő és a kreativitás határtalanságának. A most megérintett stílus PC-n sem ismeretlen, a Lemmings volt hasonló néhány évtizede: adott egy platformokkal, csapdákkal, ugratókkal és egyéb elemekkel telitömött pálya, pár felhúzható Mario-robot, és a cél az, hogy ezt a két dolgot úgy párosítsuk, hogy a kis fickók kulccsal a hátukban pont oda masírozzanak, ahová a pályát kitaláló japán őrültek szerint helyes. Közben persze nem marad el a szokásos aranytallér-, kártya- és egyéb fityfenegyűjtögetés sem, sőt, kapaszkodjatok: a csajunkat (aki felháborító módon ezúttal barna hajú) most is elrabolják, és az egyes világok utolsó pályáján most is főellenfeleket győzünk majd le (jobbára hiába). Az egyre növekvő kihívás alapját az adja, hogy a kis fickók felett közvetlen hatásunk nincsen, csak a stylussal alakított pályaelemek segítenek minket (és őket) a cél elérésében. Alapvetően három dolog történhet, miután rájuk mutatva elindítjuk kis katonáinkat: a) belegyalogolnak valami halálosba, amit nem vettünk észre vagy nem hárítottunk el időben; b) nekimennek egy szilárd pályaelemnek, és vagy elindulnak a másik irányba, vagy használják azt az eredeti céljának megfelelően; c) mindannyian eljutnak a pálya végét jelző ajtóig, és örülünk. Így leírva talán nem tűnik bonyolultnak, de összességében egy hihetetlenül addiktív szer a Mini-Land Mayhem, az egyszerű, de velős ötletekre építő játékmenet olyan rövid szakaszokra oszlik, hogy szinte automatikusan kialakul a „na, csak még egy pályát" tünettel leírható mánia, és mire észrevesszük, mennyi ideig is szórakoztunk a Mario-robotkákkal, már hajnalodik is.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Egyszerű alapötlet, komoly tartalommal, helyes grafikával – tipikus kortalan játék mindenkinek.

KONTRA
Egyszer azért messzebbre is elrugaszkodhatnánk a megszokott sémáktól.

»87%«

Golden Sun: Dark Dawn

[ÍRTA MIGUEL] **Végre folytatást kapott az epikus Golden Sun sorozat: pont olyat, amire a rajongók vágytak. Sajnos azonban szigorú szemmel nézve akad pár olyan mértékű hiba, ami miatt páran talán csalódottan teszik majd le a játékot.**

Valószínűleg kevesen kapnak a szívükhöz, ha a Golden Sun kerül szóba, pedig a Game Boy Advance egyik zászlóshajójaként igazi játéktörténelmi mérföldkőről van szó, már ha a marokgépekre kiadott jRPG-ket vesszük sorra. Azonban ami a GBA-n működött, az ide már csak jóindulattal elég: a DS-re se szeri, se száma a jobbnál jobb szerepjátékoknak, hogy mást ne említsek, a pár számmal ezelőtt bemutatott Dragon Quest IX mérföldeket ver a Dark Dawnra. Pedig nem indul rosszul a dolog: a látvány minden túlzás nélkül mondható impozánsnak, a készítők nagyon ügyesen használják ki a kisgép lehetőségeit, azonban ahogy PC-n, illetve a többi asztali platformon, úgy a DS-en sem a grafika a legfontosabb. A jRPG-k definíciójuk szerint történetközpontúak, és bizony, a Dark Dawn nem is vall szégyent ezen a téren, rengeteg párbeszéd, alaposan kidolgozott személyiségű karakterek sorjáznak elő, azonban itt sem ússzuk meg hiba nélkül: az utolsó két szereplő nagyon a történet végén kerül elő (az egyikük ráadásul egy általam különösen utált isteni beavatkozás jellegű történésen keresztül), így egyrészt igazán nincs idő megismerni őket, másrészt pedig a sztori szempontjából is másodlagos a szerepük. Mindezt persze ellensúlyozni tudná egy jól sikerült harcrendszer, és a készítők Djinnes (Pokémon-szerű kis lények, amik mindenféle extra tulajdonságot adnak tulajdonosuknak) megoldása nem is feltétlenül rossz megközelítés, azonban a kivitelezés itt sem tökéletes. Egyrészt nem ártott volna eldönteni, hogy a gombokkal vagy a kis pálcával kell irányítani a játékot – egyszeri dizájneri döntés helyett szenvedhetünk mi, már amennyiben normálisan akarunk csatázni. Ehhez kapcsolódóan kerül elő az agyonbonyolított menürendszer problémaköre is, nemegyszer az idegösszeomlás szélére sodort a sok ide-oda lépegetés. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a csaták pofátlanul könnyűek, a szintlépést pedig frutti helyett szórja a gép, akkor már érthető a bevezetőben említett csalódás. Persze ez nem jelenti azt, hogy a stílus szerelmeseinek ne lenne érdemes vetni egy-két pillantást a dologra, de a többiek inkább sakkozzanak picit, ha nincs meg otthon a Dragon Quest IX.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Camelot Software Planning

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A GBA-s korszak egyik nagy klasszikusa tér vissza, a legjobb jRPG-hagyományokkal.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

PRO
Jól kidolgozott, csodaszép világ, ahol rengeteg kaland vár ránk.

KONTRA
A karakterek és a harcrendszer terén is vannak átgondolatlan fejlesztői döntések.

»79%«

XBOX LIVE ARCADE

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

Bionic Commando Rearmed 2

[ÍRTA BATE] **2008-ban, húsz évvel az eredeti játék megjelenése után a retróhullám keretében a Capcom úgy döntött, hogy ideje reaktiválnia a Bionic Commando hősét, és rögtön két játék keretében is visszahozta őt a piacra. Ezek egyike volt a Bionic Commando Rearmed, amely ugyan megmaradt oldalnézetes platformernek, ennek ellenére kiváló játék lett. Most pedig itt a folytatás...**

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
FatShark

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
Deathmatch, co-op

INFO

A Bionic Commando Rearmed 2008 őszén megjelent PC-re is, és a Guru a 2008/11-es számban 93%-ra értékelte a programot.

A 2008/11-es számunkban írtunk a Bionic Commando Rearmed PC-s verziójáról (ami egy az egyben megegyezett a konzolos verzióval), és a következő konklúzióra jutottunk: „Szerencsére a fejlesztők csak olyan dolgokon változtattak, amiken feltétlenül muszáj volt, így a Bionic Commando a régi fényében nyer újabb rajongókat...". Naivan úgy hittük, hogy az akkor összehozott teljesítmény könnyen megismételhető, de legalábbis nagyon rontani nem lehet a második részen. Elég nagyot tévedtünk.

Első blikkre semmi nem változott, így az ember az előző rész kellemes emlékével a tudatában boldogan vág bele a folytatásba (ami a BCR történetét viszi tovább), ám a kezdő óra után bizony elgondolkodik: vagy én változtam meg, vagy a játék, de ez már nem olyan, mint két és fél éve. Megnyugtatásul közöljük, hogy nem a játékos változott, hanem a játék, ami vélhetőleg arra vezethető vissza, hogy a fejlesztőcsapat már csak részben ugyanaz, mint az előzmény esetében (pár tag maradt csak a program mellett a korábbi gárdából).

A BCR egyik szuper sajátossága a bionikus kar volt, amellyel – kellő tanulóidő után – könnyedén tudtunk közlekedni a pályákon. Ennek most vége, ugyanis az első rész profi pályatervezésének vége, folyton beláthatatlan szakadékokkal és pályaelemekkel találkozunk, amelyek lehetetlenné teszik a korábban teljesen jól és gyorsan működő lengedezéses mozgást. Mindezt csak tetézi, hogy az irányítás sincs a topon, a gombnyomásokra (főleg a csáklyázásnál és az újdonsült ugrásnál) lassan reagál a játék, ennek köszönhetően sokszor nem a saját bénaságunk, hanem az érthetetlen késleltetés lesz a halálunk oka. Már a BCR sem volt könnyű játék, komoly megmérettetés volt a teljesítése, ezúttal viszont erről szó sincs, a Rearmed 2 szimplán csak frusztráló, ami főleg az elbaltázott irányításnak és a sokszor koncepciótlan pályatervezésnek köszönhető.

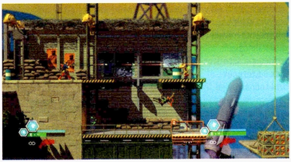
A nem túl rózsás képet csak tovább fokozza, hogy a hibák hajhullás nélküli feldolgozásán kívül nem sok kihívást tartogat a játék. Az ellenfelek aprítása nem igényel komolyabb tudást, és ez igaz a főellenfelekre is, akik az előző rész hasonló gonoszaihoz képest borzasztóan egyszerűen, lényegében egy pontból lövöldözve leteríthetők.

Végeredményben azt lehet mondani, hogy a jópofa grafikai megvalósításon túl minden elveszett a Rearmed 2-ből, amit az első részben szerettünk: az okosan felépített pályák, a lendületes játékmenet és az izzasztó, mégis élvezetes nehézség. Ezek hiányán az sem segít, hogy van kooperatív mód, rengeteg felvehető extra és újra megjelentek a Challange Roomok. Igazán kár érte.

ÉS AMIT MÉG ÉRDEMES LETÖLTENI

TORCHLIGHT **Végre az Xbox Live-ra is megérkezett a PC-n mostanra már kultikussá vált hack'n'slash, a Torchlight, ami 1200 MS-pontért tölthető le az Xbox online rendszeréből. Ha szereted a pörgős, varázslatos, addiktív szerepjátékokat, akkor mindenképpen szerezd be ezt a verziót, mert a madarak azt csiripelik, hogy jobban sikerült még a PC-s verziónál is!**

BEYOND GOOD AND EVIL HD **A Beyond Good and Evil tipikusan az a játék volt, amit a sajtó az egekig magasztalt, de nagyon kevesen játszottak vele, legalábbis nagyon kevesen vették meg, ugyanis anyagilag nem vált sikerré. Ettől függetlenül mind a mai napig van egy masszív rajongótábora ennek az érdekes akció-kaland keveréknek, és állítólag készül a 2. rész is. Ami viszont biztos, hogy itt a feljavított, HD-s változat, amely simán megér 800 MS pontot.**



GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu

»Egy remek platformjáték teljesen elbaltázott folytatása, amely élvezetes játékmenet helyett csupán frusztrációt tud felkínálni a játékosoknak.

»BATE

PRO
A látványvilág még mindig az, amit az előző részben megkedveltünk.

KONTRA
Borzasztó irányítás, ostobán felépített pályák és unalmas, könnyű harcok.

»60%«

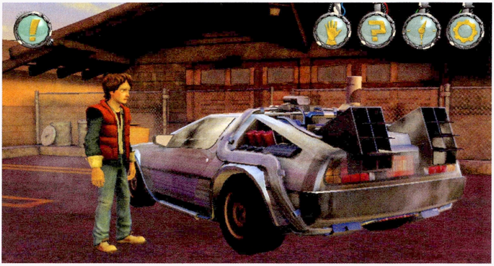
BACK TO THE FUTURE – EPISODE 1

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **5,59 euró (~1500 Ft)** FEJLESZTŐ **Telltale Games** MÉRET **203 MB** MEGJELENÉS **2011. 02. 17.**

A 2011/02-es számunkban már írtunk a Telltale Vissza a jövőbe játékáról, amely remek érzékkel folytatta a legendás filmtrilógia történetét, újabb időutazós kalandba rángatva Martyt és Dokit. Két hónappal az első epizód debütálását követően pedig megérkezett az iPades változat, amely a PC-n (és PS3-on) tapasztalt játékélményt igyekszik átültetni az Apple táblagépére.

TÖKÉLETES MÁSOLAT...

Természetesen nem a Back to the Future: Episode 1 az első kalandjáték az Apple okoskészülékeire (hiszen csak a Telltale-től már mind a Sam & Max, mind a Wallace & Gromit és a Monkey Island is megjelent iOS-re), ennek ellenére jó volt (újra) megtapasztalni, hogy az iPad mint játékplatform tökéletesen megállja a helyét – legalábbis a kalandjátékok esetében mindenképp. A grafika minőségét leszámítva a BTTF „kézi verziója" ugyanolyan, mint a PC-s változat, az egyetlen komolyabb eltérést az irányításban fedezhetjük fel, ami egy érintőképernyős készülék esetében nem egy nagy meglepetés. Mivel egy klasszikus, helyszínbejárós, egyszerű tárgyhasználatos kalandjátékról beszélünk, az irányítás az iPaden is pofonegyszerű. Ha egy tárgyat meg akarunk vizsgálni, fel akarunk venni, vagy interakcióba kívánunk kerülni valakivel vagy valamivel, csak rá kell böknünk, és a karakterünk máris odavándorol, hogy végrehajtsa a kívánt feladatot. Marty irányítása szintén azonnal kézre áll, megérintjük a képernyőt, mire megjelenik egy „szellem" analóg kar, ami tökéletesen leköveti az ujjunk mozgását, így könnyedén tudjuk mozgatni főhősünket. A játékmechanizmus tehát tökéletesen át lett ültetve az iPadre, azonban akad egy két technikai malőr, ami egy kicsit ront a játékélményen.



Marty és a DeLorean. Két ikon ha találkozik

Az iPades verzió hozza a tökéletes Vissza a jövőbe hangulatot, meg néhány bosszantó technikai bugot is

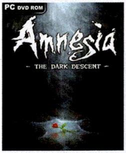
...APRÓ HIBÁKKAL

Az várható volt, hogy a grafika nem fogja közelíteni a PC-n tapasztalt látványt, azonban helyenként az alacsonyabbra helyezett várakozások ellenére is feltűnően csúnyának tűnnek a textúrák, a hatalmas pixelek majd kiverik a szemünket, pedig ez a verzió elméletileg HD-s lenne. Ezt viszont még könnyedén elnézi az ember (annak ellenére is, hogy az Infinity Blade megmutatta, lehet ezt nagyon szépen is csinálni), az viszont már jóval bosszantóbb, hogy az iPades változat nem lett rendesen optimalizálva, így helyenként csúszik és ismétlődik a hang, sőt, alkalmanként még az átvezető videók is beszaggatnak, vagy kihagynak jó pár képkockát. Mindez tényleg nem az iPad képességeiből következik, hiszen ha az Infinity Blade és a Rage tudtak gond nélkül futni egy iPhone-on, akkor a grafikailag kevésbé kidolgozott BTTF-nek is reccenés nélkül kellene futnia az erősebb iPad hardveren. Nagy szerencse, hogy ezek a pár másodperces momentumok nem befolyásolják a játékélményt és a hangulatot, így a „hordozható" verziót is bátran ajánljuk mind a kalandjáték-fanatikusoknak, mind a Vissza a jövőbe trilógia megszállottainak. A történet, a karakterek, a helyszínek, a szinkronhangok és a poénok mind a helyükön vannak, így senkit nem érhet csalódás, és a nagyjából 1500 forint körüli ár igazán nem egy komoly összeg egy olyan programért, ami az apróbb technikai bakijai ellenére is tökéletes szórakozást tud biztosítani a játékosának.

Időutazni egyelőre csupán egyszer fogunk, azonban ez még csak az első epizód. Lesz még itt kavarás bőven, csak győzzük majd kapkodni a fejünket

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó FILLÉRES KLASSZIKUSOK



AMNESIA: THE DARK DESCENT Rettegj!

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **5390 Ft** KIADÓ **Frictional Games** FEJLESZTŐ **Frictional Games**

Bár előző számunkban közöltünk róla tesztet, az Amnesia: The Dark Descent máris kiérdemelte, hogy helyet kapjon az olcsó, de jó játékok számára létrehozott rovatunkban, ugyanis jelen pillanatban mindössze 5390 forintért juthat hozzá a kedves olvasó. Mindez pedig egyáltalán nem rossz ár egy meglehetősen friss és igencsak szórakoztató játékért – már persze akkor, ha szórakoztatónak találjátok, hogy megfagy az ereitekben a vér a sötétben. Az Amnesia ugyanis egy horrorjáték, ám nem a megszokott túlélős fajtából, hanem olyan program, ahol az észjátékon van a hangsúly, hiszen fegyver egyáltalán nincs a játékban, és az egyetlen barátunk egy lámpás lesz, amit nagy odafigyeléssel kell majd kezelnünk. Komor atmoszféra, libabőrnövesztő hangeffektek és garantált félelem minden percben. Ha szereted a borzongást, és el tudod nézni az öregecske grafikát és a kissebb bugokat, akkor kár lenne kihagynod ezt a műremeket.

Platform FPS? Jöhet! MIRROR'S EDGE

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **DICE**

Amikor a DICE nem valamelyik korszakalkotó online FPS-ét fejleszti, akkor szeretnek kísérletezgetni a műfajokkal, s ennek tökéletes példája a 2008-ban megjelent Mirror's Edge, amely a platformjátékokat ötvözte az FPS-ek látványával. A fejlesztők megszokott munkáitól eltérően ebben a játékban alig kellett lőni, sőt, végig lehetett játszani úgy is, hogy egyetlen pisztolyt sem sütünk el, sőt, még multiplayer mód sem került a programba. Ettől függetlenül a Mirror's Edge remek játék, amely letisztult és egyedi látványvilágával, továbbá sajátos játékmechanikájával azonnal számos játékos szívét meghódította. Akrobatikus mutatványok, sebesség, precizitás és fejtörők, mindez FPS nézetből, helyenként kissé suta harccal megspékelve. Ugyan a játék nem lett átütő siker, egy próbát mindenképpen érdemes tenni vele, ugyanis egészen sajátos élményt garantál, és most kevesebb mint 2000 forintért juthatsz hozzá.

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Egy szerepjáték mind felett!

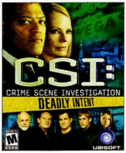
ÉRTÉKELÉS **96%** ÁRA **2240 Ft** KIADÓ **Bethesda Softworks** FEJLESZTŐ **Bethesda Softworks**

Előző számunkban volt lehetőségünk először bővebben beszámolni az Elder Scrolls széria ötödik – készülőfélben lévő – részéről, a Skyrimről, s amíg arra várunk, hogy a Bethesda ismét egy lélegzetelállító RPG-t tegyen az asztalra, addig érdemes kicsit megnézni, hogy mi a helyzet az előző résszel, az Oblivionnal. Nos, mi megtettük, és az a jó hírünk van, hogy most kevesebb mint 2500 Ft-ért hozzá lehet jutni a PC-s verzióhoz, ami már csak annak fényében is megfontolandó, hogy ha egyszer nekiálltok ennek a játéknak, és a világ beszippant, akkor jó eséllyel nem szabadultok, míg bele nem tesztek a játékba nagyjából 100-150 órát. A grafika ugyan már kicsit kopottasnak hathat így 2011-ben (viszont tuti fut már a gyengébb gépeken is), de a lehetőségek, a kalandok még mindig ugyanolyan csábítóak, mint öt éve, és a játékélmény sem változott szemernyit sem. Így ha eddig nem tetted volna, akkor most érdemes belevágni Oblivion felfedezésébe, simán elleszel vele a Skyrim érkezéséig.

A reneszánsz Itália csak rád vár! ASSASSIN'S CREED 2

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

Habár az első rész kapcsán bőven akadtak fenntartásaink, mostanra már úgy vagyunk vele, hogy az Assassin's Creedből sosem elég. A magazin hasábjain már olvashatjátok a legújabb epizód, az Assassin's Creed: Brotherhood PC-s tesztjét, azonban mi most nem erre koncentrálnánk, hanem a második részre, amely mérföldekkel túlszárnyalta az első részt. A helyszín a reneszánsz Itália, főhősünk Ezio, aki akaratán kívül keveredik bele a bérgyilkosok és templomosok háborújába, hogy aztán a saját rendjének vezérévé váljon. Rengeteg küldetés, javított (bár közel sem tökéletes) harcrendszer, hatalmas és változatos városok, szemkápráztató grafika, kiváló történet, több mint húszórás játékidő és hihetetlen élmények – ezt nyújtja a felhasználóknak az Assassin's Creed 2. S most mindezt 5000 forint alatt. Lévén, hogy a program ennek a dupláját is simán megéri, ennyiért már tényleg vétek lenne a boltban hagyni.



CSI: DEADLY INTENT Rajtad a sor, a te helyszíned!

ÉRTÉKELÉS **54%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Telltale Games**

Gyakorlatilag évente, menetrendszerűen érkeznek a játékpiacra a CSI-sorozatok játékátiratai (a Las Vegas-i és a New York-i felhozatal került eddig a monitorokra), ám ha az olvasó jó megfigyelő, akkor észreveheti, hogy az értékelésben szereplő százalékok nem túl magasak. A CSI: Deadly Intent sem kapott többet 54%-nál, azonban ez főleg annak köszönhető, hogy a fejlesztést végző Telltale Games az évek múlása ellenére sem nagyon tér el a megszokott formulától, legyen szó akár a grafikáról, akár a játékmenetről. A program maga tehát nem rossz, rengeteg logikai fejtörővel megspékelt kalandjáték, csak hát az esetek többségében évről évre ugyanaz a játékmetodika. Ha viszont ez téged nem zavar, és megszállottja vagy a Helyszínelőknek (tévén és gépen egyaránt), akkor jó hír, hogy a Deadly Intent névre keresztelt 2009-es epizód most 2000 forint alatt beszerezhető, ami egy rajongónak meglehetősen baráti ár. Te rajongó vagy?

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam (3590 Ft), **Fallout: New Vegas** (5990 Ft), **Call of Duty 4: Modern Warfare** (4940 Ft), **Worms 4: Mayhem** (990 Ft), **Jade Empire SE** (990 Ft)

A NAGY QUAKE-RIVÁLIS

[ÍRTA **STÖKI**] **A Bulletstorm újabb szép példája annak, hogy az Epic Games az FPS műfaj egyik királya, illetve hogy jól együtt tudnak dolgozni más fejlesztőkkel (a játékban ugye oroszlánrészt vállalt a People Can Fly). Érdemes visszatekinteni, hogy mikor lett a cég a belső nézetes shooterek nagyágyúja.**

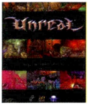
Pontosan ismert a válasz a bevezetőben feltett kérdésre: 1998. május 22-én. Ekkor jelent meg ugyanis az Unreal, jól időzítve két Quake közti interregnumban. Korábban a technikai hátteret tekintve egyértelműen az id Software volt az FPS-ekásza, a Duke Nukem 3D is csak hangulatban tudta megszorongatni a játékait. 1998 közepére a Quake széria a második részen volt túl, de mivel előző karácsonykor jelent meg, a rajongók már kellően ki voltak éhezve valami újra. A Quake III pedig csak 1999 végén érkezett, ráadásul nélkülözve a hagyományos egyszemélyes játékmódot. Szóval az Unreal pont jókor toppant be a játéktörténelembe.

MESTERMŰ A GARÁZSBÓL

És a név, akit meg kell jegyeznünk a játékkal kapcsolatban: Tim Sweeney.

Az Unreal jó időben volt jó helyen, de aztán a sorozat bebizonyította, hogy a minősége okán is ott a helye a legjobbak között

Ő volt az Epic Games alapítója 1991-ben (21 éves volt akkor), és ő volt az, aki az Unreal motorját, illetve annak alapjait összedobta, nagyrészt a garázsában. Ez az engine felvehette a versenyt a Quake II motorjával, bizonyos szempontból (például fényhatások vagy a környezethez igazított, dinamikusan változó hangok tekintetében) még többet is tudott a riválís rendszernél. Ráadásul könnyen lehetett modolni, aminek nagy szerepe lett későbbi karrierjében. A jól összerakott engine-hez az Epic egyik állandó tettestársa, a kanadai Digital Extremes készített játékot, megteremtve egy komor sci-fi univerzumot, amiben úgy hemzsegtek az ellenséges idegen lények (nevezzük nevükön őket: skaarjok), mint a hangyák. Már eleve a játékos célja sem a világ megmentése volt, hanem az, hogy túléljen egy űrhajótörést, és elhúzzon minél messzebbre a sztori helyszínéül szolgáló bolygóról, Na Paliról. A kanadaiak jól kihasználták a motor adottságait, mai napig emlékszem arra a jelenetre, amikor egy gyéren kivilágított folyosón egymás után hunytak ki a fényforrások, aztán valahonnan a nyakamba ugrott egy szörny.



ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

KIADÁS ÉVE
1998

PLATFORM
Mac, Windows

EPIKUS JÁTÉKOK

A játék nagy sikerét az Epic Games az Unreal Tournamenttel tetézte 1999-ben, tíz nappal sikerült megelőzniük a Quake III-at. Az Unreal módosított motorját Sweeney-ék ekkor alakították át úgy, hogy könnyen licencelhető legyen, és innentől a jogdíjra építő üzleti modellre mentek rá. Ez be is jött az Epicnek, ma már nem túlzás kijelenteni, hogy az eredeti Unreal játékokat felülmúlta a jól alakítható motor sikere. Az első Unreal engine-nel olyan játékok készültek, mint a Deus Ex és az Undying, a másodikkal olyanok, mint a Splinter Cell és a Brothers in Arms, és az – eddigi legsikeresebb – harmadik Unreal engine ketyeg többek között a Mass Effectek, Bioshockok, Gears of War játékok és persze a Bulletstorm alatt. Közben pedig a háttérben készül már a negyedik generáció, maga Sweeney is dolgozik rajta, de bizonyára nagyobb irodában, mint amekkora a garázsa volt.

Kezdetben csak játéknak indult, manapság meg minden durvább játék alatt az Unreal 3 motor dübörög

A gitárhősök halála?

[ÍRTA STÖKI] **Az Activision leállította a Guitar Hero sorozat fejlesztését, temetik a szaklapok a ritmusjátékokat, a játékosok egyik fele szomorkodik, mások átadják magukat a kárörömnek. Azért nem eszik olyan forrón a kását: szerencsére a műfaj túlmutat a Guitar Hero sorozaton.**

INFO

Habár egy időben a PC Guru szerkesztőségében is hatalmas népszerűségnek örvendtek a különböző műanyag hangszeres ritmusjátékok, azonban már egy kezünkön meg tudjuk számolni, hogy idén hányszor vettük elő az otthon porosodó gitárt és dobot.

A játékiparban 2011. február 9. fekete dátum: ezen a napon durrant ki nagy hanggal a Guitar Hero-lufi, az Activision ezen a napon jelentette be, hogy nem készít több részt a sorozathoz, sem a DJ Hero szériához. Az ok egyszerű: a játékosok lelkesedése alábbhagyott, nem fogynak már a műanyag gitáros játékok. Pedig alig három éve még arról írtam a rovatban, hogy milyen sikeresek a ritmusjátékok – akkor ez úgy is volt, mostanra viszont egészen más lett a helyzet. A Guitar Hero tündöklése és bukása az elmúlt évtized legtanulságosabb története a játékiparban.

A MŰANYAG GITÁR LEGSZEBB ÉVEI

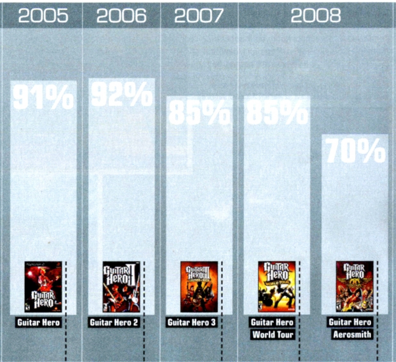
Még valamikor a múlt évezredben kezdődött az egész, ázsiai játéktermekben, ahol a gitár- és dobkontrolleres játékok igen népszerűek voltak. Annyira, hogy az MTV Games, a RedOctane és a Harmonix megpróbálkozott azzal, hogy konzolon is meghonosítsa a műfajt: a Guitar Hero 2005 végén jelent meg kizárólag PS2-re, de már látni lehetett, hogy ebben a partijátékban van pár kitermelhető dollármilliárd. Egy évvel később jött a folytatás, ami 2007-ben Xbox 360-ra is megjelent, aztán színre léptek a mamutkiadók. A főleg spéci kontrollereket gyártó RedOctane-t felvásárolta az Activision, egyben a Guitar Hero nevet is megvette, és a Neversofttal kezdett folytatásokat készíteni. Az eredeti fejlesztőcsapat Harmonix ugyanakkor az EA istállójába került, és megteremtette a Rock Band sorozatot. 2007 végén a Guitar Hero III és a már dobkontrollerrel és mikrofonnal érkező Rock Band szinte egyszerre jelent meg, és a következő években a két brand nagy csatát vívott (miközben persze kisebb fejlesztők is próbáltak labdába rúgni). Az Activision igyekezett mindent kifacsarni a brandből, és futószalagon termelte a folytatásokat: 2009 végére 25 ritmusjáték volt már piacon, ezek nagy részét az Activision adta ki, az eladásokat tekintve pedig 51 százalékos volt a részesedése a műfajban. A Harmonix ezzel szemben minőségi gyártásra állt rá: minden évben csak egy Rock Bandet készített, de azt ki lehetett tenni a kirakatba. Mindkét brand szépen futott, 2007 és 2009 között sok játékos csak azért vett konzolt, hogy a műanyag gitáros partijátékokkal játszhasson.

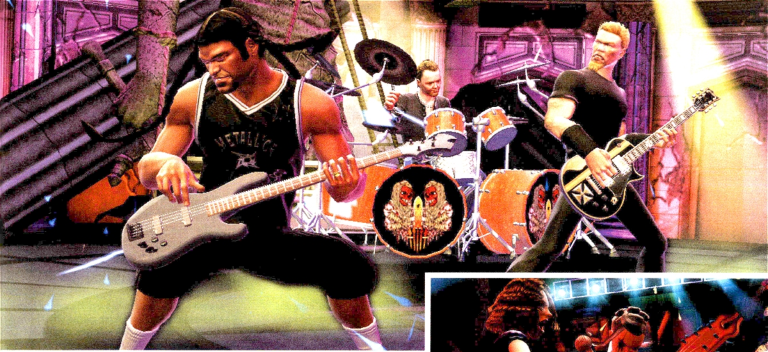
A PARTI VÉGE

Aztán hirtelen zuhanni kezdtek a ritmusjátékok eladásai, amiért lehet okolni az Activisiont, amely túlpörgette a Guitar Herókat, de legalább ennyire felelős a visszaesésért a gazdasági válság is. Az emberek a szórakozáson tudnak a legkönnyebben spórolni, és ez főleg a különleges kontrollerek miatt az átlagjátékoknál drágább ritmusjátékokat sújtotta. A korábbi milliós eladásokból villámgyorsan százezres számok lettek, 2009 végén az Activision be is jelentette, hogy 2010-ben csak két új ritmusjátékot hoz ki, egy Guitar Hero-folytatást és a DJ Hero 2-t. Ez utóbbit még igencsak megtámogatta reklámmal: a 2010-es E3-on nem volt Activision-stand, viszont a cég hatmillió dollárt elvert egy bulira: kibérelt egy stadiont, és olyan világsztárokat hívott meg, mint Eminem, David Guetta vagy Rihanna. De ez az előremenekülés nem jött be, a DJ Hero 2 nem hozta az elvárt számokat, és a szintén tavaly megjelenő rivális Rock Band 3 sem kaszált nagyot. Az Activision már 2010 februárjában megkezdte a leépítést: nagyjából ötven embert lapátra tett

HERO HULLÁM

Semmi nem beszédesebb néhány számnál és egy grafikonnál, és ez a kijelentés megállja a helyét a Hero-játékok esetében is, hiszen ha végignéztek a számokon, akkor láthatjátok, hogy az idő múlása és a „tömegtermelés" milyen hatással volt az egymást követő epizódok minőségére (a százalékokat a www.metacritic.com oldal összesített értékelései alapján adtuk meg), és a minőség a vásárlási kedv csökkenésére. Habár a gazdasági világválság is szerepet játszott az érdeklődés csökkenésében, azért a grafikonból kitűnik, hogy az Activision stratégiája, hogy minél több pénzt facsarjon ki a Hero-szériából, szintén rontott a sorozat renoméján – hiszen csak 2009-ben hat nagyobb játék jelent meg (és a listánkban még nem is szerepel minden egyes GH-játék).



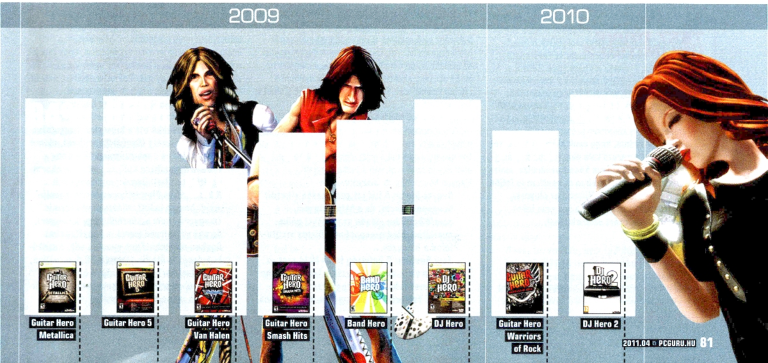


Egy darabig biztos, hogy nem fogunk találkozni a Guitar Hero széria karaktereivel

a Neversoftnál, harminc-negyven embert a RedOctane-től rúgtak ki, a Guitar Hero: Van Halent fejlesztő Underground Developmentet pedig úgy, ahogy volt, bezárták. Közben megjelentek olyan elemzések és felmérések, amikből kitűnt, hogy a játékosok elfordultak a műfajtól. A Kotaku tavaly márciusban felmérte olvasóinak játszási szokásait, és rákérdezett arra, hogyan állnak a ritmusjátékokkal. A válaszolók 40 százaléka úgy nyilatkozott, hogy már csak a helyet foglalja nála a gitár- és dobkontroller, és csak 29 százalék vallotta azt, hogy viszonylag rendszeresen játszik ritmusjátékokkal. A Guitar Hero sorozat elvágása ezek után szinte logikus lépés volt az Activisiontől, és az sem meglepő, hogy a Rock Bandet fejlesztő Harmonix is év elején jelentette be, hogy néhány (tucat) dolgozóját kénytelen elbocsátani. Ezek után úgy tűnhet, hogy vége a ritmusjátékoknak – de szerencsére azért ennyire nem rossz a helyzet.

AFTERPARTI

A játékiparban többször láttunk már olyat, hogy egy műfaj zuhanórepülést vett, de aztán mégis megtalálta a helyét. A legtriviálisabb példa a point-n-click kalandjátékoké: a kilencvenes évek végére gyakorlatilag kihaltak a piacról, aztán mégis visszatértek, egyrészt egy erős retrohullámmal (főleg a Monkey Island-remake-ek és a Telltale epizodikus játékai érdemelnek említést), másrészt böngészőben. A Flash-játékpiacon ugyanis virágzik a műfaj – nyilván szerényebb keretek között, mint a régi kalandjátékok esetében, de azért nagyon szórakoztató játékok születnek tucatszámra (aki nem hiszi, próbálja ki a Bowja the Ninja szériát). Könnyen lehet, hogy pár év múlva, más piaci körülmények között lesz egy Guitar Hero-reneszánsz, amit az Activision sem zár ki, legalábbis ha a sorok között olvassuk a közleményét: a cég ugyanis nem megszüntette, csak szünetelteti a sorozatot, indoklása szerint azért, mert a jogi és licencelési költségek túl magasak (bizonyára az sem tett túl jót a szériának, hogy több világsztár is beperelte az Activisiont vélt vagy valós jogdíjproblémák miatt). De még ha nem is lesz Guitar Hero-feltámadás, ne felejtsük el, hogy a ritmusjátékok nem feltétlenül műhangszerekkel játszott rockbanda-szimulátorok. Már a Guitar Herók előtt is létezett a műfaj, az egyik legismertebb ritmusjáték-fejlesztő, Macuura Maszaja már a kilencvenes években elkészítette a PaRappa the Rappert és a Vib-Ribbont. A PSP-s Patapont is érdemes kiemelni, nem is beszélve a Kinect egyik legjobb játékáról, a Dance Centralról. 2010 az új mozgásérzékelős kütyük éve volt – szinte biztosan lesznek még ezeket kihasználó ritmusjátékok, új kinectes játékok, amik zenére vagy ütemre épülnek (bizonyos szempontból a Child of Eden is ilyennek ígérkezik). A Guitar Hero most kicsit meghalt, ez igaz, és most évekig nem nagyon lesz új tartalom, amit lejátszhatnánk majd műanyag gitárjainkkal. De hogy utána mi lesz, az már a jövő zenéje (és ritmusa).



JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

CALL OF JUAREZ

➲ A Call of Juarezben a harmadik vagy a negyedik pályán akadtam el. Egy pappal vagyok, és már lelőttem a bankrablókat. Most egy istállóban vagyok, és nem tudok kimenni az istállóból. Nem nyílik egyik ajtó sem. Előre is köszi. ➲ MILÁN

Van egy billenő padlórész, amelynek a végére dobozokat kell pakolni, hogy vízszintes állapotban rögzüljön. Ekkor hozzáférsz a létrához, és innen feljuthatsz a pajta legfelső szintjére. A nyílásnál lődd ki a víztorony csövét rögzítő ellensúlyt, a cső leereszkedik, és erre átugorva a következő épület tetejét meg tudod célozni egy méretesebb szökkenéssel.

AVENCAST

➲ Segítséget szeretnék kérni az Avencast című játékhoz. Az lenne a problémám, hogy miután fel kell tölteni egy tárgyat a csillagok erejével, Indragul megállítja a folyamatot, és aztán le kell őt győzni. De egy pajzsot csinál maga köré. Hogyan kell őt legyőzni? Válaszotokat előre is köszönöm. Hű olvasótok, ➲ VADAD

A csillagászati távcsőből kijövő sugár – akár a kék csillagra vagy a vörösre beállítva – le tudja szedni a pajzsát, csak a kart váltsd át, hogy körbe-körbe menjen a sugár. Ha ügyesen mozogsz, könnyedén a megfelelő pozícióba csalhatod Indragult, és ha a pajzsa lenullázódott, már sebezhető lesz.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

➲ A Test Drive Unlimited 2-vel lenne egy kis gondom. A probléma az, hogy nem tudom, hogy adjam el a dolgaimat (pl. autók, ház), vagy ezt csak akkor lehet kocsiknál, ha betelik a garázs? Más megoldás nincs? Válaszodat előre is köszönöm szépen.

Én is úgy tudom, hogy csak akkor tudsz autót eladni, ha a garázs tele van, illetve van még egy kiskapu, ha olyan kocsit vásárolsz, amire nincs elég pénzed, abban az esetben is feljön az Eladás menüpont. Viszont az elnyert/épített autókat se így, se úgy nem lehet eladni, ezzel azért számolni kell.

CRUSADERS

➲ A Steamen megvettem a Crusaders: Thy Kingdom Come nevű játékot, de nem figyeltem, hogy angol nyelvű. Mint utóbb megtudtam, magyarul is megjelent a játék, szóval szükségem lenne a magyar nyelvi csomagra. Ezt honnan lehet beszerezni? A King Arthurhoz is eszembe jutott egy kérdés: A Druids DLC-t hol lehet beszerezni?

1. Crusadershez magyarosítás: http://tinyurl.com/62rfphs
2. A Druids DLC (bár ez inkább expanzió, a hivatalos megnevezése is az) a Gamersgate-en és a Steamen is elérhető 10 eurós áron.

RED ORCHESTRA

➲ A Red Orchestrával lenne a gond. A ti magazinotokban volt (hajrá, guru!), egyszer már föltelepítettem, és nagyon tetszett. Csakhogy azóta újra lett rakva a Windows, és most nem fogadja el a játékhoz mellékelt Steam kódot. PLEASE HELP ME! A választ előre is köszi.

Ha a Steamben egyszer már regisztráltad a CD-kulcsot, naná, hogy nem fogadja el még egyszer. Lépj be abba a Steam accountba, ahová először regisztráltad a játékot, és onnan, illetve oda telepítsd. A teendők tehát: Steam klienst letölteni, régi adatokkal bejelentkezni, és a Games library opció alatt telepíthető a játék.

LEGO STAR WARS

➲ A Lego Star Warsszal lenne problémám, ugyanis az LSW 2: The Original Trilogy megvan PS2 -re, és a 4. rész első szintjén (Secret Plans) már van 9 Minikitem és Minikit-Detektorom. A detektor jelzi az utolsót is, de nem tudom, hogy kell megszerezni. Ez ott van, ahol találkozok a Story módban a „Rebel Friend"-del, Free Playben pedig egy „Rebel Trooper"-rel.
Még egy utolsó Minikit-probléma van az LSW PS2 -n: A 6. részben az utolsó előtti (Jedi Destiny) pályán is egy utolsó bónusz hiányzik, ami a detektor szerint egy kicsi, kocka alakú szobában van, ahol egy jó nagy lyuk van a padló közepén. Nagyon köszönöm: ➲ JOZSEVADER

Secret Plans: A helyet nem igazán sikerült beazonosítanom, de a http://tinyurl.com/62ym83m videón az említett pálya minikitjei mind szerepelnek. Biztos megtalálod a hiányzót...
Jedi Destiny: A helyiség falán lődd szét az összes vicik-vacakot, aztán a lyuk körül, ha figyelmesebben megnézed, piros, érintkezőkkel felszerelt padlólapokat láthatsz, nos ezeken a padlólapokon kell úgy körbejárni a lyukat, hogy mindegyik lap zölden világítson, és akkor előtűnik az a fránya minikit.

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

➲ Kezdjük az elején. Hiába olvastam el a fent említett játék végigjátszását, egyvalamit sehol sem találtam. Amikor egy álomszerű helyen vagyunk, és vannak azok a kezek, amik meggyulladnak, na azt még a józan ész logikájával meg is oldottam. Na de utána van 3 hordó, ha a kapcsolót lekapcsolom, egy csomó világító gömb lesz (Felirat a kapcsolón: ebben a világban kettesek és hármasok vannak). Itt melyik színre rakjam a hordókat, mert ha a zöldre, akkor meggyullad a kötél. A többinél meg semmi. Légy szíves, segítsetek.

Az észrevételed helyes volt, jó irányban keresgélsz. A kékeszöld, a te értelmezésedben zöld körökre kell tenni a hordókat, és az a lényeg, hogy ha jó helyre került egy hordó, akkor egyre erősebben ég a rács mögötti kötél, ami majd megnyitja az utat. Tehát az égés erősségéből látni, hogy mikor van a megfelelő helyen a hordó...
Van egy angol végigjátszás, ahol térképek is segítik pl. ezt a hordós feladatot: http://tinyurl.com/62nzrko

OBLIVION

➲ Elakadtam az Oblivionban, a Brotherhood Betrayaled nevű küldetésben. Már voltam a kocsmában, és az iránytű azt mutatja, hogy menjek a halott házába, és a házban kell valamit csinálnom, de nem tudom, hogy mit. Tudnátok segíteni nekem? Válaszotokat előre is kösz: ➲ DENILEND

A küldetés menete: a halott házában az asszony váltig állítja, hogy a férje nem volt vámpír, továbbá ott a hivatalos vizsgálatot folytató személy (Carius Runnelius), akinek a segítségére nagy szükségünk lenne (70-es disposition kell, szóval némi charm spellt táraz be). Beszélj mindkettővel.
A kocsmában Olav (a kocsmáros) igazolja majd, hogy a halottat látta napközben is (magyarán nem valószínű, hogy a vámpír), és egy vámpírvadászról is beszél, aki az ügyben meglehetősen gyanús, sőt, a szobája kulcsát is átadja (szintén 70 disposition, bár tolvaj kari el is lophatja a kulcsot).
A szobában a fiókos szekrényt kell elmozdítani, és innen már egyértelmű lesz.

STARCRAFT 2

➲ Lenne egy kis problémám az SC2-vel! A problémám egy achievementtel kapcsolatos. Itt lehet megtalálni: achievement-combat- és azon belül a középső csoport, a pontos neve: Can't touch this. A kérdés, hogy lehet ezt megszerezni (lehetőleg videó). Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ BENCE!

Videót nem találtam, de a lényeg a következő: a Raven követő rakétáját kell kicselezni (seeker missile), a rakéta mozgása viszonylag lassú, tehát a kilövés után egy gyorsan mozgó egységgel még jó esélyed van elkerülni a becsapódást, és ezzel megszerezni az achievementet. Azt hiszem, csak Melee játékmódban lehet begyűjteni...

➲ A fenti játékkal az lenne a problémám, hogy meg szeretném szerezni azt az achievementet, amihez le kell játszani mind a 29 küldetést a kampányban normál nehézségen (elvileg Warfield tábornok képét kapnám érte). Viszont nem tudom, hogy hol kell elindítani a „Piercing of Shroud" című küldetést. Már mindent átnéztem, de sehol sem találom.
Kérlek, segíts!
Segítségedet előre is köszönöm: ➲ BÁLINT

Ez ugye a Starcraft 2 titkos pályája, és csak akkor érhető el, ha a Media Blitz küldetésben a délkeleti szigeten lerombolod a Science Facility-t.

GERMAN TRUCK SIMULATOR

➲ Egy kis segítséget szeretnék kérni. A German Truck Simulatorban van lemezlejátszó, bekapcsolom, és kiírja, hogy nincs lejátszható zene. Ez mit jelent? Tudok hozzá csatolni zenét? Ha tudok, hogyan? A választ előre is köszi.

A saját zenéket a Dokumentumok mappa German Truck Simulator könyvtárában lévő Music mappába másold be, de előbb .ogg formátumba kell őket konvertálni, ugyanis a játék csak ezt a formátumot ismeri fel. Az interneten rengeteg ingyenes és fizetős program található, ami hangfájlokat tud .ogg formátumba konvertálni, elég csak a converter, ogg szavakra ráguglizni.

MASS EFFECT 2

➲ Van egy olyan achievement, hogy mindenki élje túl az öngyilkos küldetést, na azt hogy kell megcsinálni, mert valaki mindig meghal.
Előre is kösz. ➲ DANI

Ez a No one left behind achievement, és a következő feltételeknek kell teljesülni, mielőtt az öngyilkos küldetéshez érnél:
– Az összes loyalty (lojalitás) küldetést meg kell csinálni minden karakternél.
– Az összes hajó- és prototípus-fejlesztést meg kell csinálni.
– A küldetés során a választásaid (nem csak egy jó összeállítás létezik) a következők legyenek: Ajtónyitás – Legion, másik csapat vezetője – Miranda, bionikus pajzs – Jack, legénységet visszakísérni – Grunt. Az, hogy kit választasz magad mellé, állítólag mindegy, ha mindenki lojális.
De errefelé még vannak lehetséges összeállítások, sikeresen végigvitt akcióról – http://tinyurl.com/6l3e336, http://tinyurl.com/yfdoxwe

BAD COMPANY 2

➲ Rögtön a tárgyra térek, a BFBC2-nél a gamepad rohadt érzékeny, és hiába tologatom az optionsba az érzékenységet, nem akar kisebb lenni. Hogy lehetne megcsinálni?

Húzd le nullára az optionsban /joystick -sensitivity/, és próbáld még a gamepad driverében is állítani az érzékenységet, utóbbit a gyártó oldalán tessék megkeresni.

➲ Megrendeltem a PC Guru egyéves előfizetés mellé a Battlefield Bad Company 2-t. A gond az lenne, hogy amikor a játékot patcheli, akkor a loader-00.frfb-nél nem megy tovább.
Légy szíves, írd meg a megoldást (ha van), mert már nagyon szeretnék játszani.
Előfizetőtök: ➲ ZSOMBOR

Próbáld meg manuálisan telepíteni a patchet, azaz külön töltsd le, és telepítsd. A http://tinyurl.com/6xduynf oldalon, az 1. hozzászólásban ott a link a közvetlen letöltéshez.

XBOX LIVE

Tudom, hogy ez nem ide tartozik, de lenne egy kérdésem. Most vettem az Xboxom, és a magyar Live-ra regisztráltam. Észrevettem, hogy nekem nincs Video marketplace, Music marketplace, mint a haveromnak, akinek amerikai Live-ja van. Lesz majd ilyen a magyar Live-on is?
És az elképzelhető, hogy kapok 800 Microsoft Pontot, miután eltelt 1 hónap a magyar Live regisztrálása után, mert az egyik ismerősöm azt mondta, hogy kapott.
Előre is köszönöm!

Bate oldalát promotálnám, ő a tudója ezeknek, írt is egy remek szösszenetet arról, hogy lehet tető alá hozni a magyar Live-ot az említett szolgáltatásokkal: http://tinyurl.com/5t82eq4
A 800, illetve 1600 MS pontot, ha jól tudom, csak azok kapták meg, akik a meglévő accountjukkal álltak át még anno magyar régióra...

CRYSIS

➲ A Crysis nevű játék a felbontást nem engedi felhúzni 1920*1080-ra. Most lett telepítve a gépemre a Win7 ultimate 64 bites verziója. Az XP engedte a Full HD felbontást. Nincs erre valami patch vagy jó tanács?
Előre is kösz.

Van megoldás, viszonylag egyszerű is. A Crysis könyvtárában hozz létre egy autoexec.cfg fájlt, a Jegyzettömb kiváló erre a célra. A fájlba a következő sorokat írd be:

```
con_restricted=0
r_width = 1920
r_height = 1080
```

NFS HOT PURSUIT

A honlapotokon láttam a Need for Speed Hot Pursuithoz egy DLC trailert, amelyben szerepelt a Gumpert Apollo, Porshe 911 GT2 stb. Szeretném megtudni, hogy már megjelent-e a DLC, és ha igen, akkor honnan és hogyan lehet letölteni? Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ LSANYA

Ez a Super Sports nevű DLC, és már decemberben megjelent, de CSAK XBOX360 és PS3 platformra. PC-re nem lesz ilyen csomag, mély sajnálatunkra.

➲ A Need for Speed Hot Pursuithoz lenne egy kérdésem, nevezetesen saját zenéket lehet bele rakni, és ha igen, akkor hogyan?
Előre is köszi. ➲ CARTMANHUN

Nem lehet saját zenéket a játékba importálni...

BUS SIMULATOR

➲ Az öcsém megvette az EVM Bus Simulatort, de mindig egy hibaüzenetet írt ki: „Not enough memory, 50 Mbyte required". Ezt mondjuk megoldottuk a jobb klikk -> Futtatás mint... módszerrel, de a játékban, amikor beírjuk a profilnevet, és entert nyomunk, az alábbit írja ki: „Error E1514: Invalid pointer or handle in".
Előre is köszi a helpet: ➲ LAPN'LOOK

A probléma az én olvasatomban pont fordítva van, legalábbis a netes források szerint a játékot rendszergazdaként indítva oldódik meg az Invalid pointer probléma. A Not enough memory hiba elkerüléséhez pedig elegendő lemezterületet kell biztosítani, illetve a Windows swap (virtuális memória) fájl méretét növelni 2 GB-ra, vagy csekkolni, hogy legalább 512 M RAM legyen a gépben (Highest módban ennek a duplája kell). Illetve találtam még egy olyan hivatkozást, hogy az antivírus szoftver kikapcsolásával/eltávolításával is sokaknál megszűnt ez a probléma.

METRO 2033

Bocs, hogy megint zavarlak, de a játékban nem tudtam kikapcsolni az élsimítást, és így egy picit akadozik! Kívülről valahogy ezt meg lehetne oldani?
Előre is köszi a választ! ➲ PCDAWEE

Igen, a driverben lehet állítani, hogy az élsimítást az alkalmazás kezelje (azaz a játék), vagy maga a driver („külső" megoldás), és utóbbi esetben így ki is lehet kapcsolni. Pl. ATI-nál, 3D->AA->Use application settings elől pipa ki, csúszka minimumra lehúz.

F.E.A.R.

Lenne egy kérdésem hozzátok, nevezetesen a FEAR első része elfutna-e ezen a gépen: 2000 MHz Intel C processzor, 512 MB RAM, 64 Nvidia GeForce MX440 videokártya.
Előre is kösz!

Rossz hírem van, nem indulna el... Az MX440 A FEAR esetében nem támogatott videokártya. Ugyanis bizonyos vertex és pixel shaderező egységek hiányoznak belőle...

ANDROIDOS PÁROS

Samsung Galaxy S II és Tab 10.1

A Barcelonában rendezett Mobile World Congressen mutatta be a Samsung a Galaxy S okostelefon utódját, az S II-t, valamint az Android 3.0-t futtató Galaxy Tab 10.1 tabletet.

A kétmagos processzorral, 4,7" méretű Super AMOLED Plus kijelzővel ellátott Samsung GALAXY S II okostelefonon az Android 2.3-as (Gingerbread) verziója fut. Kizárólag ezen a modellen érhető el az a négy új integrált Samsung hub, amely azonnali hozzáférést biztosít zenékhez, játékokhoz, könyvekhez és magazinokhoz, valamint a közösségi hálózatokkal kapcsolatos szolgáltatásokhoz. A mindössze 8,49 mm vastag készülék egyszerre több program futtatását is lehetővé teszi, melyek között gyorsan válthatunk. A készülékbe beépítettek egy 8 MP-es kamerát is, amivel az állóképek mellett 1080p HD videók készítésére is módunk nyílik. A Samsung másik újdonsága a szintén kétmagos, 1 GHz-en dolgozó processzorral ellátott, Android 3.0-t (Honeycomb) futtató Galaxy Tab 10.1. A gyártó egyfajta mobil szórakoztató központként aposztrofálja az 599 g súlyú és 10,9 mm vastagságú készüléket, ami többek között alkalmas játékra, könyvolvasásra, valamint a közösségi oldalak használatára. A tablet 10,1" méretű LCD kijelzője 1280×800 képpont felbontású, amihez sztereó hangszórópár, 8 megapixeles, autofókuszos hátsó és 2 megapixeles első kamera társul.

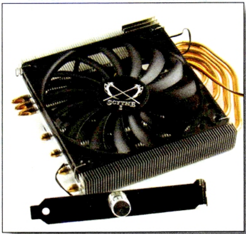
UNIVERZÁLIS VGA-HŰTŐ

Scythe Setsugen 2

A Scythe elkészült a Setsugen videokártya hűtőjének felújított, továbbfejlesztett változatával, ami számos VGA-típussal kompatibilis.

Összesen négy, U alakban meghajlított hőcső kapott helyet az új VGA-hűtőn, melyek a GPU-val érintkező talptól szállítják a meleget az alumíniumból készült lamellákhoz. A bordára egy 120 mm átmérőjű Scythe Slip Stream Slim ventilátort került. Ennek fordulatszámát mi szabályozhatjuk a mellékelt – PCI bővítőhelyre beszerelhető – potenciométer segítségével.

A fordulatszám a 800 és 2000 rpm közötti tartományban variálható, amihez 19,40 ~ 45,47 cfm légszállítás társul, 19,53 ~ 33,67 dBA zajtermelés mellett. A továbbfejlesztett U.M.C.P. felfogató mechanizmusnak köszönhetően az SLI és CF kiépítésben is alkalmazható Setsugen rengeteg VGA-val kompatibilis (melyek mindegyikét most nem soroljuk fel). Az nVidia vonalról egészen az Fx5900-tól a GTX 470-ig, míg AMD oldalon a 9xxx sorozattól a HD 6850/6870 videokártyákig szinte minden modellre felszerelhető. A 435g tömegű hűtő már kapható lesz, mire e sorokat olvassátok, magyarországi árát azonban még nem határozták meg, tőlünk nyugatra 40 euró körüli összeget kell majd fizetni érte.



EGY KELLEMES SOKK

TT eSports Shock One

A Thermaltake gamer perifériákra szakosodott részlege, az eSport egy új headsettel jelentkezett, ami 5.1-es virtuális térhangzás előállítására képes.

A kifejezetten a játékosok igényeinek figyelembevételével készült headsetben 40 mm-es hangszórók dolgoznak a szokásosnak nevezhető 20 Hz–20 kHz frekvenciatartományban. A számítógépre egy háromméteres USB kábel segítségével köthető, ezen kapott helyet a kezelőszerveket tartalmazó doboz is. A headset mikrofonja a 100 Hz–10 kHz közötti tartományban működik, ami tökéletesen elegendő az emberi beszédhang átvitelére. A -45 dB (+/-3 dB) érzékenységű mikrofont a mai trendeknek megfelelően zajszűrővel is ellátták a jobb beszédérthetőség érdekében.

A DTS 5.1 Virtual Sorround Sound technológia segítségével a Shock arra is képes, hogy – a szokásos sztereó mellett – virtuális térhangzást állítson elő, ami főleg a lövöldözős játékokban lehet hasznos. A fejhallgató pántja tíz fokozatban állítható a kényelmesebb viselés érdekében. Szintén a kényelmet szolgálják a cserélhető fülpárnák, melyekből bőrből és bársonyból készült példányokat is kapunk. A headset várható árával és megjelenésének pontos dátumával kapcsolatban lapzártáig nem közölt további információkat a gyártó.

SZUPERZÖLD

Sapphire Edge HD mini

A Sapphire egy új nettopot jelentett be, ami nemcsak aprócska méretével, hanem rendkívül alacsony fogyasztásával is felhívja magára a figyelmet.

Terhelés alatt is mindössze 22 W-ot fogyaszt a Sapphire új mini PC-je, ami töredéke egy átlagos asztali gép fogyasztásának. A konfiguráció egy kétmagos, 1,66 GHz-en dolgozó Intel Atom processzorra épül, ami mellé 2 GB DDR2-800-as memória társul. Az aprócska házban természetesen 2,5" méretű merevlemezt találunk, aminek kapacitása 250 GB. A grafikus vezérlő szerepét nVidia Ion2 tölti be, aminek teljesítménye a játékokhoz elégtelen, de a HD videók lejátszásához bőségesen megfelel.

A konfigurációban a normál vezetékes gigabites Ethernet mellett 802.11b/g/n Wifi is helyet kapott.

A videovezérlőre pedig HDMI vagy VGA csatlakozón keresztül köthetjük rá a kijelzőt. Bár a mindössze 19,3 × 14,8 × 2,2 cm méretű és 530 g tömegű Edge HD mini-n USB 3.0 port nem kapott helyet, de USB 2.0 csatlakozóból négyet is találunk rajta. A konfiguráció előre telepített FreeDOS operációs rendszerrel érkezik, a windowsos meghajtókat egy pendrive-on mellékelve kapjuk. A gép már rendelhető lesz, mire a PC Guru jelen számát kézbe veszitek, hazai áráról azonban még nem áll rendelkezésre információ, a tengerentúlon várhatóan 300 USD-t kérnek majd érte.

ZAKATOL A VONAT

MSI CR650

Az MSI egy új taggal bővítette Classic Series noteszgépeinek termékvonalát, a CR650 az AMD E-350 Zacate APU-jára épül.

Két, 1,6 GHz-en dolgozó Bobcat kódjelű mag és egy 500 MHz-en ketyegő Radeon HD 6310 grafikus vezérlő található egybeépítve a gép lelkét képező AMD E-350-es APU-jában (Accelerated Processing Unit). A DX11-et is támogató HD 6310 egy 15,6" méretű, LED háttérvilágítással ellátott, 1366×768 képpont felbontású LCD kijelzőt hajt meg, de HDMI vagy hagyományos D-Sub kimeneten is kivezethetjük a jelét.

A 2,3 kg tömegű gépbe legfeljebb 4 GB DDR3 memória kerülhet, míg a merevlemez kapacitása 320, 500 vagy 640 GB lehet. A CR650-be a jobb multimédiás élmény érdekében HD webkamerát és az átlagnál jobb minőségű hangszórókat építettek be. A gépben hatcellás akkumulátor kapott helyet, a hosszabb üzemidő elérését a Turbo Battery+ funkció segíti, amivel egy egérkattintással lekapcsolhatjuk azokat az eszközöket (pl. webkamera vagy vezeték nélküli egységek), amikre épp nincs szükség. A konfiguráció gyárilag előre telepített Windows 7 Home Premium rendszerrel érkezik. A gyártó lapzártáig nem nyilatkozott a noteszgép várható árával és megjelenésének pontos dátumával kapcsolatban.

SZÉLSEBES ÍRÁS

Plextor PX-LB950UE

A Plextor bemutatta első külső Blu-Ray íróját, ami a cég tavaly piacra dobott, meglehetősen fürge léptű PX-LB950SA (belső) egységére épül.

Egyaránt ellátták a meghajtót USB 3.0 és eSata portokkal, amik jól jönnek a nagy adatsebesség miatt, hiszen a PX-LB950UE 12× sebességgel is tudja írni a BD-R lemezeket. A normál BD-R lemezek mellett az újraírható BD-R DL lemezek sem jelentenek számára problémát, ezek sütésekor azonban „csak" 8× sebességet érhetünk el. A BD-RE és BD-RE DL korongok esetén 2×, míg BD-ROM SL / DL lemezeknél 8× tempóra számíthatunk.

A nagy írási sebességet a 8 MB-os cache mellett a meghajtóban alkalmazott rezgéscsillapító rendszer is segíti, ami egyben stabilabb működést is eredményez. A Plextor úgy alakította ki a ház belsejét, hogy az abban áramló levegő folyamatosan hűtse a motort, aminek így várhatóan megnövekszik az élettartama. A meghajtó támogatja a LightScribe technológiát, amivel az erre alkalmas lemezekre készíthetünk monokróm képeket, illetve feliratokat. Az egységhez gyárilag a Cyberlink BD Suite nevű szoftvercsomagját mellékelik. A tervek szerint már itthon is kapható lesz a Plextor új külső meghajtója, mire e sorokat olvassátok, hazai ára várhatóan 55-60 ezer Ft körül alakul.

MOST MUTASD MEG!

Kinect for Windows

A Xbox 360-hoz készült Kinectet a Microsoft csak egy fejlett játékvezérlőnek szánta, de úgy tűnik, a szerkezet túlnő eredetileg tervezett szerepkörén.

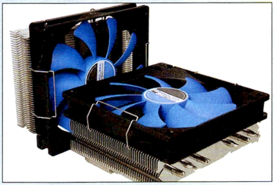
Egy ideje már lehetett netes pletykákat hallani arról, hogy a Microsoft előbb-utóbb Windows alatt is támogatni fogja a Kinectet. Nos, már nem kell a pletykákra hagyatkoznunk, mivel hivatalosan is megerősítették, hogy valamikor idén tavasszal érkezik a Kinect for Windows SDK. Ez nem más, mint egy olyan fejlesztői készlet, amivel a programozók Windows alól is kihasználhatják a Kinect képességeit.

A fejlesztőkészlet kiadása után bizonyára hamarosan találkozhatunk majd olyan alkalmazásokkal is, amelyek Windows környezetben képesek kiaknázni az eszköz érzékelői által kínált lehetőségeket. Ez egyrészt lehetővé teszi majd, hogy a PC-s játékok is vezérelhetők legyenek a Kinect segítségével, de emellett számos, nem játékokhoz kapcsolódó alkalmazási terület is adja magát. Ezek közé tartozik például az arcfelismerés, illetve az operációs rendszer, valamint az alkalmazások mozgás általi vezérlése is. Ezek a funkciók már valószínűleg a Windows következő verziójába is bekerülnek, de erről még nincs hivatalos információ. Mindenesetre egyre közelebb kerülünk ahhoz, hogy úgy irányíthassuk kedvenc PC-nket, mint John Anderton a Különvéleményben...

EREDETI KIALAKÍTÁS

Prolimatech Genesis

Sajátos felépítésű processzorhűtőt jelentett be a Prolimatech, aminek ventilátorai – az eddig megszokottól eltérően – egymásra merőlegesen szerelhetők fel.



Olyan hűtőkkel már találkozhattunk korábban is, ahol a lamellákat két külön blokkra bontották a hatékonyabb hűtés érdekében, a Genesis azonban ennél is továbbmegy, mivel a két blokk egymásra merőleges a szabadabb légáramlás érdekében. A ventilátorok nélkül 800 g-ot nyomó borda talpától összesen hat, 6 mm átmérőjű hőcső szállítja el a meleget a lamellák felé. A bordákon 120 vagy 140 mm-es ventilátorok dolgozhatnak, melyek fordulatszáma 800 és 1600 rpm között változhat. A kialakításból adódóan összesen három légkavaró szerelhető fel, kettő a függőleges blokkra, egy pedig a vízszintesre. Ennek a konstrukciónak hátulütője azonban, hogy a hűtőt is le kell szerelni, ha hozzá akarunk férni a RAM-okhoz.

A Prolimatech új CPU-hűtője univerzális kialakítású, így minden manapság elterjedt processzorfoglalatra (Intel Socket LGA 775/1366/1156/1155, AMD Socket AM2/2+/3) felapplikálható. A tervek szerint az új hűtő március első felétől lesz kapható, várható itthoni árát egyelőre homály fedi, az európai ajánlott árát azonban már meghatározta a gyártó, ez 60 euró körül alakul.

IKERTORNYOK

Sharkoon Scorpio 1000/2000

A Sharkoon két új toronykivitelű számítógépházat mutatott be a Scorpio szériából, amelyek csak minimális mértékben térnek el egymástól.

Mindkét gépház ATX és mAX szabványú alaplapokat támogat, melyekbe legfeljebb hét bővítőkártyát rakhatunk. A VGA kártya hossza mindkét háznál legfeljebb 34 cm, míg a CPU-hűtő magassága legfeljebb 16 cm lehet. Bővítőhelyekből nincs hiány, külső 5,25" méretűből négy, belső 3,5" méretűből öt (ebből kettő hot-swap), míg belső 2,5" méretű meghajtóhelyből összesen négy áll rendelkezésre. Az I/O panel kialakítása átlagos: két USB 2.0, egy eSata, egy mikrofon- és egy fejhallgató-csatlakozót helyeztek el rajta.

A két ház nagyrészt az előlap kialakításában tér el. Az 1000-es modell esetében itt egy 120 mm-es LED-es ventilátort találunk, míg a 2000-esnél egy 140 mm-es, szintén LED-es példányt, valamint egy 80 mm-es ventilátort a merevlemezek hűtésére. Mindkét ház hátlapján egy további 120 mm-es szélkerék kap helyet. Az oldallapon egy 200 mm-es vagy két 120 mm-es, míg felül két 120 vagy 140 mm-es opcionális ventilátor számára van hely. Az új házak hamarosan kaphatók lesznek, hazai áruk egyelőre nem ismert, tőlünk nyugatra 70 euró körüli áron lehet majd megvásárolni őket.

EGÉR A KANAPÉN

Logitech Wireless Mouse M515

A Logitech bemutatta az M515 vezeték nélküli egeret, ami olyan puha felületeken is jól használható, mint egy párna, ágy vagy kanapé.

Kézfelismerő szenzorának köszönhetően a Logitech M515 vezeték nélküli egér csak akkor van üzemben, amikor megmarkoljuk, vagyis csak akkor, amikor valóban szükség van rá – a használaton kívüli időt pihenő üzemmódban tölti. Az alulról teljesen zárt tokozás gondoskodik róla, hogy a textilből ne kerülhessenek szöszök az egér érzékelőjébe, így az irányítás megbízható marad, bármilyen felületen is használjuk az egeret. A kellően csúszós talp megkönnyíti a kanapén (lepedőn, párnán, ruhán, szőnyegen vagy akár asztalon) való egerezést. Az M515 egérbe épített Hyper-Fast Scrolling görgetőmegoldás révén hosszú blogok vagy közösségi hírfolyamok is gyorsan és egyszerűen végigpörgethetők.

Ha pontosabb léptetésre van szükség, az egér átkapcsolható a szakaszos, soronkénti görgetést lehetővé tevő üzemmódba is. A Logitech legújabb egerében az elem mintegy két évig használható, a PC-vel a kapcsolatot az apró Unifying vevőegység segítségével tartja. Az egér európai megjelenése áprilisra várható, magyarországi ára egyelőre nem ismert, Európára vonatkozóan 50 eurós ajánlott kiskereskedelmi árat irányzott elő a gyártó.

ELBŰVÖLŐ ÉRINTÉS

HP TouchSmart 610

A HP bemutatta az iparág első olyan érintőképernyővel ellátott asztali számítógépét, aminek 60 fokban dönthető hátra a kijelzője.

Némi túlzással szinte fekvő helyzetig ledönthető az új gép 23" méretű, 1920×1080 képpont felbontású, LED háttérvilágítással ellátott kijelzője. All-in-one konfigurációról lévén szó, az említett megjelenítő természetesen érintésérzékeny, ráadásul – napjaink trendjének megfelelően – multitouchra is képes. A tetszetős burkolat alatt, kiépítéstől függően Intel vagy AMD alapú rendszert találunk, a grafikáról előbbi esetben Intel HD Graphics, míg utóbbi esetben integrált Radeon vezérlő gondoskodik.

Központi memóriából alapesetben 6 GB-nyi DDR3 modul kerül a TouchSmart 610-be, ami 16 GB-ig bővíthető. Háttértárként 1 TB kapacitású merevlemez szolgál, amihez egy slot-in kivitelű Blu-Ray kombó meghajtó társul. Az átlagosnál jobb hangzás érdekében Beats hangszórók kerültek a gépbe. A multimédia teljessé tételéről állítható 2 megapixeles webkamera, illetve mikrofon, valamint 6 az 1-ben kártyaolvasó gondoskodik. A gépen gyárilag előre telepítve megtalálható a HP TouchSmart szoftvere, ami az érintőképernyős használatot hivatott megkönnyíteni. A konfiguráció előreláthatólag 2011. áprilistól lesz elérhető, várható árával kapcsolatban lapzártáig nem nyilatkozott a gyártó.

HATÉKONY TÁPOLÁS

Corsair Enthusiast Series TX V2

A Corsair megújította egyik legnépszerűbb tápegységcsaládját, a TX sorozatot, az TX V2 szériában első körben egy 850, egy 750 és egy 650 W-os táp debütált.

Enthusiast Series TX V2 jelzéssel illeti a gyártó új tápegységeit, melyek mindegyike 80Plus Bronze minősítéssel rendelkezik. Az elődöknél hatékonyabb működés egyben azt is eredményezi, hogy ezek a tápok csendesebbek a korábbi modelleknél. A hűtésről mindhárom PSU esetében egy 140 mm átmérőjű, dupla golyóscsapággyal ellátott ventilátor gondoskodik. Ennek fordulatszáma a hőmérséklet (illetve áttételesen a leadott teljesítmény) függvényében változik, így hozzávetőleg a táp teljesítményének feléig 25 dBA körüli zajjal dolgozik, ami a teljesítmény emelkedésével egészen 40 dBA-ig növekedhet.

A nem moduláris felépítésű tápegységekben a nagyobb megbízhatóság érdekében japán kondenzátorokat használnak. A továbbfejlesztett DC áramkörök a korábbiaknál pontosabb feszültségszabályozásra képesek, ami stabilabb működést eredményez. Az ATX12V v2.31 és EPS 2.92 szabványokkal kompatibilis tápok mindegyike egy 12 V-os ággal bír, s az összes ma elvárható védelemmel rendelkezik. Hazai árak, illetve elérhetőség még nem áll rendelkezésre, a tengerentúliak azonban már ismertek: a TX850 V2 139, a TX750 V2 119, míg a TX650 V2 99 dollárba kerül.

TÖRÉKENY WINDOWS

Magyar etikus hackerre figyel a világ

A számítógépes bűnözők elleni harc világszerte oktatott tananyagába is bekerült annak az új biztonsági résnek a leírása, melyet nemrégiben fedezett fel a NetAcademia Oktatóközpont etikus hackere.

Az új típusú támadásra való felkészülést márciustól a világ 60 országában oktatják, többek közt az USA Védelmi Minisztériumában dolgozó informatikusok számára lesz kötelező tananyag a magyar „találmány". A NetAcademia oktatója, Barta Csaba olyan biztonsági rés kiaknázására mutatott valós példát, melyre eddig csak elméleti lehetőségként tekintettek a szakmában. „A kártékony kód hatékonyságát jól mutatja, hogy a tesztek során a vírusirtó programok sem fedezték fel. Ráadásul a legújabb operációs rendszerek, így a Windows 7 és a Windows Server 2008 legfrissebb, naprakész verziói alatt is fut" – mondta Barta Csaba.

A magyar felfedezést is tartalmazó, 7-es verziószámú Ethical Hacking tananyag – mely alapján többek közt az Amerikai Egyesült Államok Védelmi Minisztériumának informatikai biztonságért felelős szakembereit is képzik – idén március közepétől lesz elérhető az EC-Council képviselettel rendelkező országokban, így Magyarországon is.

HŰSÉGES SZÍNEK

Asus PA246Q

Az Asus bejelentette a PA246Q ProArt sorozatú 24 colos, 1920×1200 (16:10 képarány) natív felbontású P-IPS panellel rendelkező LCD monitorát.

A monitor az Adobe RGB színtér 98%-ának reprodukálására képes, ez lehetővé teszi, hogy egy DSLR fényképezőgéppel készített fénykép szinte teljes színspektrumát pontosan jelenítse meg. A monitor ezenfelül sRGB móddal is rendelkezik, így a weblapokra szánt képi tartalmak is pontosan úgy jelennek meg, ahogy elképzeltük. A PA246Q 1,07 milliárd színárnyalatot tud megjeleníteni, betekintési szöge mindkét irányban 178 fok, legnagyobb fényereje 400 cd/m², natív kontrasztja pedig 1000:1. A megjelenítő olyan állítható talppal rendelkezik, ami 100 mm-es magasságállítást –5°~+20° dőlést, ±60° elforgatást és 90 fokos elforgathatóságot biztosít, állított nézethez. A PA246Q több beépített csatlakozási lehetőséggel rendelkezik a külső eszközökhöz. Bemenetként DisplayPort, HDMI, DVI és D-Sub csatlakozók szolgálhatnak, azaz minden ma használatos szabványt támogat. A kép a képben funkció lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy több képforrásból származó képet nézzenek egyszerre. A fentebb említett csatlakozók mellett két USB portot és 7 az 1-ben kártyaolvasót is találunk a megjelenítőn, aminek ára és megjelenési dátuma egyelőre nem ismert.

MAGYAR ALKALMAZÁSOK

Android Workshop 2.0

A népszerű applikációkat listázó Androlib.com site adatai szerint jelenleg a több mint 220 ezer androidos alkalmazás és játék 64,6%-a ingyenes.

Mivel Magyarországon egyelőre csak ingyenes alkalmazások tölthetők le, a magyar felhasználók hozzáférése erősen korlátozott. Ezért is fókuszált a Telenor Android Workshop sorozatának második része a magyar fejlesztésű alkalmazásokra, valamint az ingyenes alkalmazásfejlesztés lehetőségeire.

A rendezvényen az érdeklődők a leghasznosabb magyar nyelvű applikációkat próbálták ki a felkért bloggerek irányításával, valamint a Google App Inventor ingyenes alkalmazásfejlesztő programot is megismerhették a Google előadójának közreműködésével. Emellett bepillantást kaptak egy fejlesztő munkájába is, aki jó tanácsokkal látta el a résztvevőket azzal kapcsolatban, hogy mire kell figyelni, ha valaki alkalmazásfejlesztéssel szeretne foglalkozni. Az eseményen hirdették ki a decemberben elindított Androideák ötletpályázat eredményét is, melyre a vártnál is több, közel ötszáz javaslat érkezett. A legtöbb szavazatot elért három alkalmazást, a Magyar Apps-t, az S.O.S.-t és a Kerékpáros térképet a Telenor hamarosan megvalósítja, és ingyenesen elérhetővé teszi az androidos mobiltelefonnal rendelkezők számára.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Túl vagyunk az Intel nagy port kavart visszahívásán, úgyhogy ismét kezdenek szállingózni a legújabb LGA1155-ös foglalattal rendelkező alaplapok. Szokásos négy konfigurációnk most is átesett némi vérfrissítésen, és az egészben az a legjobb, hogy gyakorlatilag egyiknek se változott az ára, miközben mindegyik erősebb lett egy kicsivel.

A legolcsóbb gépben tovább gyorsult a processzor és a videokártya, így lassan olyan erős lesz, mint fél évvel ezelőtt az eggyel drágább kiépítés, ami ezúttal „csak" egy merevlemez upgrade-en esett át, a legolcsóbb konfig kivételével tehát mindegyik gurus gépben 2 TB-os HDD-t találunk immáron. Természetesen nem hagyhattuk ki az összeállításokból a remekül sikerült GeForce GTX 560Ti-t, amely a szintén jó ár/érték aránnyal bíró Radeon HD6870-et váltotta – a videokártyáról bővebben a következő oldalakon olvashattok. A valamivel magasabb fogyasztást egy izmosabb tápegységgel ellensúlyoztuk, annál is inkább, mert semmivel nem drágább már a 600 W-os Silent Pro az 500-asnál. A Benq kezdi nyugdíjba küldeni a kiválóan sikerült V2400-as szériát, így a monitor szerepét ennek utódja tölti be mostantól. A legdrágább gép ára annak ellenére csökkent, hogy a videokártya cseréjével egyúttal erősebb is lett. Újra kapható az egyik legjobb 24"-os monitor a Dell Ultrasharp U2410 személyében, így egyértelmű volt, hogy vissza is tesszük legexkluzívabb konfigurációnkba – ezzel egy időben a múltkori Hewlett-Packard kijelző jelentős drágMuláson ment keresztül.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GM-D2H	17 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 255 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5750 512 MB	23 ezer
Merevlemez	WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	14 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	7 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" LG E1940S-PN (1366x768, TN, LED)	28 ezer
Összesen (TFT nélkül)		111 ezer
Összesen (TFT-vel)		139 ezer

PC GURU VALUE

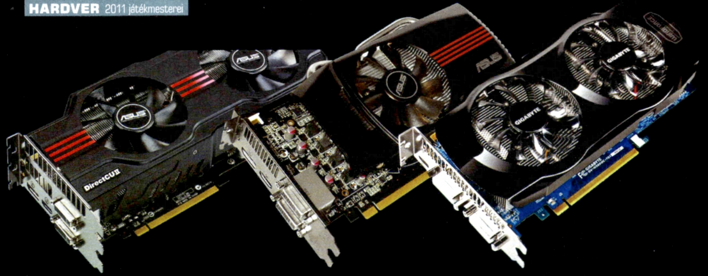
Alaplap	Gigabyte GA-MA880GA-UD3H	25 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 255 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Gigabyte GeForce GTX 460 OC 768 MB	41 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	22 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	7 ezer
Tápegység	Corsair CX430	11 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	36 ezer
Összesen (TFT nélkül)		152 ezer
Összesen (TFT-vel)		188 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Asus P7H55	24 ezer
Processzor	Intel Core i3-550 3.2 GHz	28 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	MSI GeForce GTX 560Ti OC 1 GB	64 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	22 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster HAF 912	22 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 600W	24 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2420H LED (1920x1080, TN)	56 ezer
Összesen (TFT nélkül)		247 ezer
Összesen (TFT-vel)		304 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Asus P8H67	33 ezer
Processzor	Intel Core i5-2400 3.1 GHz	44 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	8 GB Geil EVO DDR3-1333 CL9 (2x4) Kit	24 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD6970 2 GB	91 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	22 ezer
SSD meghajtó	Intel X25-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	18 ezer
Hangkártya	Asus Xonar DX	17 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Corsair Graphite 600T	44 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 600W	24 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	19 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	124 ezer
Összesen (TFT nélkül)		435 ezer
Összesen (TFT-vel)		559 ezer



Xbox/PS3 - reszkessetek!

2011 JÁTÉKMESTEREI

[ÍRTA MARTINM] **A játékkonzolok elavultak: hosszas betöltési idők, korosodó grafika, rossz fizikai szimuláció. Egy jó játék-PC mindettől fényévekre van, pláne akkor, ha a megfelelő videokártyát választjuk bele. Megmutatjuk, melyik az.**

A videokártya-vásárlás kritikus feladat, amit melegen ajánlott nagyon jól meggondolni, mert ha rosszul döntünk, könnyen bukhatunk akár 20-30-50 ezer forintokat vagy éppen fontos szolgáltatásokat. Az amúgy is nehéz döntést 2011 első felében további tényezők akadályozzák, amik még a legfelkészültebb, a hardvereket jól ismerő játékost is komolyan próbára teszik. Régebben elég volt ránézni a kínálatra, belekukkantani a családi malacpersely gyomrába, a kettőt valahogy összekombinálni és megvenni a kiszemelt VGA-t. Ezzel általában 1-2 vagy akár 3 évre bebiztosíthattuk magunknak a gondtalan játékot.

Na de mi a helyzet 2011-ben? Még most is szédelgünk az elmúlt év hihetetlen iramától, ahogy az AMD és az NVIDIA egymásra rálicitálva dobálta ki az újabbnál újabb, egyre jobb ár/érték arányú kártyákat. A háború a GTX 460 megjelenésével kezdődött, ami alaposan felkavarta a DX11-es Radeonok által egészen addig magabiztosan uralt állóvizet. A GeForce GTX 460-at aztán követte az ellenfél válasza a Radeon HD6800-as széria képében, amire már készen is állt az NVIDIA válasza: drasztikus árcsökkentés a GTX 470/GTX 480 és a továbbra is jól teljesítő GTX 460 családokban, valamint egy új harcos, ami mindenkit lesöpör a színről: ez

A VGA-VÁSÁRLÁS EGY JÁTÉKOS SZÁMÁRA NAGY FIGYELMET IGÉNYLŐ, KRITIKUS FELADAT

TERMÉK	GeForce GTX580 (PC Guru Tesztgyőztes)	GeForce GTX 480	Radeon HD6970	GeForce GTX570	Radeon HD6950
Információ	www.asus.hu	hu.gigabyte.com	www.asus.hu	www.asus.hu	hu.gigabyte.com
Bruttó tájékoztató ár	145 500	107 000	109 875	105 500	73 000
Kártya neve	ASUS ENGTX580 DCII	Gigabyte N480D5-15I-B	ASUS EAH6970 DCII	ASUS ENGTX570 DCII	Gigabyte R695D5-2GD-B
GPU	GF110, Fermi, 40 nm	GF100, Fermi, 40 nm	HD6970, Cayman, 40 nm	GF110, Fermi, 40 nm	HD6950, Cayman, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	512, 64, 48	480, 60, 48	1536, 96, 32	480, 60, 40	1408, 88, 32
Memória	1,5 GB GDDR5, 384 bit	1,5 GB GDDR5, 384 bit	2 GB GDDR5, 256 bit	1,28 GB GDDR5, 320 bit	2 GB GDDR5, 256 bit
Órajelek (mag/shader/memória)**	772/1544/4008 MHz	700/1400/3700 MHz	880/880/5500	732/1464/3800	800/800/5000
Mérési eredmények (Full HD, 8xFSAA/16xAF)					
3DMark Vantage	29 410 pont	21 432 pont	22 696 pont	26 053 pont	20 466 pont
3DMark 11 Performance	6022 pont	5473 pont	5131 pont	5353 pont	4648 pont
3DMark 11 Extreme	1967 pont	1791 pont	1790 pont	1727 pont	1586 pont
Battlefield:BC2	89,3 fps	69 fps	61,9 fps	77,1 fps	58,3 fps
Crysis	63,5 fps	50,5 fps	57 fps	55,9 fps	52,4 fps
Dirt2	103,5 fps	66 fps	73,6 fps	87,8 fps	69,6 fps
Mafia II	71,2 fps	67,4 fps	65,9 fps	62 fps	58,5 fps
Resident Evil 5	120,1 fps	110,8 fps	114,7 fps	113,1 fps	107,6 fps
Unigine Heaven 2.1	39,7 fps	31,9 fps	39,4 fps	34,3 fps	34,3 fps
Warhammer 40k:DoW2	77,7 fps	73,8 fps	93 fps	75,2 fps	82 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)*	117/389 watt	147/449 watt	110/342 watt	117/349 watt	106/256 watt

*: kisebb érték a jobb
**: Eredeti, referenciaértékek

volt a GeForce GTX 580. A Fermi chip erejét teljes pompájában megmutató videokártyánál az utolérhetetlen 3D-s teljesítmény mellett az elődjénél alacsonyabb fogyasztás is sokkolta a közönséget, de csillagászati ára miatt mindmáig megmaradt a prémium kategóriában. Erre érkezett a GTX 570, a felújított Fermi GPU-ra épülő, olcsóbb, de még mindig csúcskategóriás VGA.

Az AMD nem tűrhette, hogy lemossák a színről, ráadásul közben elkészült második generációs, alapjaitól újratervezett, Cayman kódnevű DX11-es GPU-jával, így hát piacra dobta új zászlóshajóját, a Radeon HD6970-et, valamint ennek kisebb testvérét, a HD6950-et is. Végül idén februárban az NVIDIA egyenesen a mélyvíz közepébe hajította a GTX 560 Ti-t, hogy megmutassa, mit jelent ma a legjobb ár/érték arány. Ha mindehhez azt is hozzávesszük, hogy a boltokban továbbra is beszerezhetők a régebbi DX11-es kártyák, rögtön világos, hogy az agresszív, 6 hónapos termékfrissítési ciklusoknak köszönhetően az 50-100 ezer forintos videokártyák piacán totális káosz uralkodik.

DIRECTX 11: MÁSODIK FELVONÁS

A videokártyák dzsungelében rendet vágni nem könnyű feladat, de a PC GURU-nál megvolt a lehetőségünk arra, hogy egyszerre mindegyik kártyát kipróbálhassuk. Így már magabiztosan megállapíthatjuk, melyik kártyára érdemes manapság szavazni, ha tökéletes minőségű, Full HD-s játékra vágyunk ma, holnap és még akár jövőre is. Persze nem felejtettük el, hogy nem minden olvasónk rendelkezik kimeríthetetlen anyagi forrásokkal, ezért több ajánlatot is összegyűjtöttünk.

Ugyan a DirectX 11-es szabvány még messze nem egyeduralkodó a játékok világában, máris a második generációs GPU-k és videokártyák világában élünk. A régi, első generációs DirectX szérián bizony már látszanak a korosodás jelei: az anno felsőkategóriás HD5870 1 GB fedélzeti memóriájával és erősen limitált tesszelációs teljesítményével ma már inkább a középkategóriába sorolható, a HD5850 pedig szép csendben sereghajtóvá lett. A HD5870-ben még van annyi tartalék, hogy ha egy raktársöprés vagy kiárusítás alkalmával mondjuk 70 ezer forint alatt hozzájutunk, jó vétel lehet (különösen a 2 GB-os változat), hiszen a Full HD-s játékélményt maximálisan hozza, de jelenlegi áron már vannak jobb alternatívák helyette.

FULL HD 50 EZERÉRT

Hihetetlen, de hasonló a helyzet a GeForce GTX 460-nal is: a mindenkit megdöbbentő ár/érték arány és teljesítmény ma már nem elegendő, mégpedig az AMD közbenjárásának köszönhetően. Ezt a kártyát pedig Radeon HD6850-nek hívják, ami bizony a GTX 460 árának magasságában jobb telje-

AZ A BIZONYOS GYÁRTÓI PLUSZ

Mivel annyi új grafikus chip jelent meg a piacon relatív rövid idő alatt, úgy döntöttünk, ezúttal tesztünk kifejezetten a GPU-k teljesítményének összehasonlítására összpontosít. Éppen ezért az összes, cégektől beérkezett videokártyát a referencia-órajelekre állítottuk be, de a táblázatban feltüntettük, melyik modell járt szerkesztőségünkben, ahogy az árak is az adott modellre vonatkoznak. A valóságban a cégek előszeretettel tuningolják gyárilag a videokártyákat, így azok akár 5-20%-kal gyorsabbak lehetnek egyes játékok alatt. Jelenleg az ASUS DirectCU II-vel, a Gigabyte Super Overclockkal, az MSI pedig Hawkkal jelöli az ilyen, gyárilag tuningolt kártyáit. Következő számunkban a legjobb gyári tuningos kártyákat igyekszünk külön-külön is bemutatni.

GeForce GTX560 Ti (PCguru Legjobb vétel)	Radeon HD5870	Radeon HD6870	Radeon HD6850 (PCguru A tesztelő ajánlata)	GeForce GTX460	GeForce GTX 470	Radeon HD5850
hu.gigabyte.com	www.asus.hu	www.msi.eu	www.asus.hu	hu.gigabyte.com	www.zotac.com	www.sapphiretech.com
61 000	102 500	66 500	48 000	54 000	71 990	59 900
Gigabyte N5600C-1GI	ASUS EAH5870	MSI Twin Frozr II/OC	ASUS EAH6850 DCU OC	Gigabyte N460SO-1GI	ZOTAC GeForce GTX 470	Sapphire HD5850 1GB
GTX 560 Ti, GF114, 40 nm	HD5870, Cypress, 40 nm	HD6870, Barts, 40 nm	HD6850, Barts, 40 nm	GF104, Fermi, 40 nm	GF100, Fermi, 40 nm	HD5850, Cypress, 40 nm
384, 64, 32	1600, 80, 32	1120, 56, 32	960, 48, 32	336, 56, 32	448, 56, 40	1440, 72, 32
1 GB GDDR5, 256 bit	1 GB GDDR5, 256 bit	1 GB GDDR5, 256 bit	1 GB GDDR5, 256 bit	1 GB GDDR5, 256 bit	1,28 GB GDDR5, 320 bit	1 GB GDDR5, 256 bit
822/1644/4008	850/850/4800	900/900/4200	775/775/4000	675/1350/3600	607/1215/3348	725/725/4000
Mérési eredmények (Full HD, 8xFSAA/16xAF)						
21 959 pont	20 570 pont	18 220 pont	15 112 pont	16 440 pont	17 221 pont	17 013 pont
4229 pont	4334 pont	4780 pont	3556 pont	3230 pont	4127 pont	3297 pont
1394 pont	1567 pont	1392 pont	1151 pont	1043 pont	1344 pont	1139 pont
63,9 fps	58,1 fps	51,3 fps	44,1 fps	49,1 fps	58 fps	47 fps
49 fps	52,2 fps	46,5 fps	39 fps	37,4 fps	40,3 fps	41,4 fps
74,2 fps	69 fps	63,6 fps	54,5 fps	59,4 fps	53 fps	53 fps
52,7 fps	57,3 fps	47,5 fps	42,6 fps	39,1 fps	44,8 fps	40,4 fps
102,3 fps	102,2 fps	97,5 fps	84,6 fps	80,8 fps	90,6 fps	87,4 fps
29,6 fps	23,7 fps	24,6 fps	19,8 fps	22,3 fps	25,6 fps	20,4 fps
65,2 fps	74,2 fps	72,2 fps	64,4 fps	48,4 fps	64,1 fps	75,2 fps
108/328 watt	110/292 watt	111/262 watt	104/238 watt	108/292 watt	134/387 watt	105/271 watt

Tesztrendszer: ASUS Rampage III Gene, Intel Core i7-980X, 6 GB Kingston DDR3, Kingston V100 128 GB SSD, Raptoxx 850W PSU, Windows 7 x64

Egy 50-70 ezer Ft-os VGA kártya még képjavító eljárások használatával is gond nélkül elvisz minden mai játékot Full HD felbontásban

sítményt, fogyasztást és fejlettebb szolgáltatásokat kínál. Mindössze 48 ezer forintért kapunk egy közel ezer shader processzorral felszerelt, 1 GB-nyi memóriával megpakolt, második generációs DX11-es videokártyát, ami minden mai játékot könnyedén elvisz Full HD-s felbontásban, teljes részletesség és képjavító eljárások mellett is (8×-os élsimítás és 16×-os anizotrop szűrés).

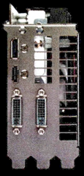
A HD6850-nek azonban gyenge pontjai is vannak, amik most valószínűleg nem, ám idővel mindenképpen jelentkeznek. Ez pedig a ma még elegendő, de 1-1,5 év múlva már kevés 3D-s teljesítmény, ahogy az 1 GB-nyi fedélzeti memória és a limitált tesszelációs képességek is idővel kevésnek bizonyulhatnak.

Eggyel feljebb találjuk a legújabb GeForce modellt, a GTX 560 Ti-t, ami a HD6800-asokhoz hasonlóan ugyancsak 1 GB-nyi GDDR5-öt kapott, a shaderek száma is limitált, azonban a 3D-s teljesítmény így is figyelemre méltó. A 60 ezer forint körül beszerezhető videokártya tökéletes választás, ár/érték arányát tekintve az 50-70 ezer forintos sávban egyenesen a

EGY JÓ JÁTÉK-PC – A MEGFELELŐ VIDEOKÁRTYÁVAL – MESSZE LEKÖRÖZI A MAI KONZOLOKAT

legjobb vétel, ám ahogy a HD6850-nél, úgy itt is számolnunk kell vele, hogy a Crysis 3-hoz/Bulletstorm 2-höz 2012-2013-ban már nem biztos, hogy elég lesz Full HD-re.

Ha 70 ezer forintnál húztunk meg egy képzeletbeli határvonalat, nem kell messzire mennünk, hogy megtaláljuk a jelenlegi egyik esélyes legjobb vételt a felsőkategóriában. A HD6950 ugyan a két csúcs-Radeon közül a kisebb modell, ám ennek ellenére kiváló teljesítményt nyújt, 2 GB fedélzeti memóriát kapott, és erejéhez, szolgáltatásaihoz mérten nem is drága videokártya (ne feledjük, fél éve ennyiért még a HD5850-et kaptuk volna!).



A teszt győztese, a GTX 580 innen is hatásosan fest

A HD6950 után egy nagyobb szakadék következik a videokártyák piacán, ahol általában a speciális kiadású, vagy egyszerűen csak túlárazott, alsóbb szériás kártyákat találjuk, illetve néha egy-egy kifutó vagy akciós modellt is elkaphatunk a felső kategóriából. 100 ezer forintnál kezd izgalmassá válni a helyzet, ahol a GeForce GTX 570 küzd a Radeon HD6970-nel. Itt érdemes a preferált játékokat, illetve a felhasználást megvizsgálnunk, és az alapján döntenünk. A GTX 570 sok játék alatt gyorsabb, ám kevesebb a fedélzeti memóriája, és a tesszelációs motorja is gyengébb. A HD6970 elképzelhető, hogy hosszú távon jobb beruházás, de ezt majd csak 1-2 év múlva lehet biztosan kijelenteni.

A végére maradt az abszolút csúcsragadozó, a GeForce GTX 580, ahol rengeteget kell fizetnünk, de azonnal látni is fogjuk, miért kellett ennyire mélyen a zsebünkbe nyúlnunk, hiszen nem lesz olyan játék (megkockáztatjuk, hogy még jövőre sem), ami ne futna el gond nélkül Full HD-ben, teljes pompájában.

PROCESSZORPÁROSÍTÓ: KELL A NÉGY MAG JÁTÉKRA?

Egy kiegyensúlyozatlan rendszer rengeteg gondot képes okozni, és látványosan lerontja a játékélményt is. Fontos, hogy az igényeinkhez és monitorunk natív felbontásához megfelelő videokártyát válasszunk, és mindezt egy olyan processzorral támogassuk meg, ami képes elegendő adattal kiszolgálni a GPU-t. Egy gyenge videokártyához hiába választunk felsőkategóriás processzort: még a legegyszerűbb 3D-s játékok sem fognak jól futni. Fordított esetben is hasonló a helyzet, mert ugyan a GPU a felelős a nagy felbontás, magas részletesség és képjavító eljárások biztosításáért, de ha egyszer munkájához nem kap megfelelő sebességen adatot, az eredmény az elérhető 3D-s teljesítmény fele, harmada lesz csupán.

A mezőnyben szereplő 12 videokártya esetében elmondhatjuk, hogy érdemes már négymagos processzorban gondolkodni. Sokan gondolják úgy, hogy egy Phenom II X2 vagy egy erősebb Core 2 Duo még elegendő lehet egy GTX460/HD6850 típusú kártyához, de a tény az, hogy bizonyos játékoknál már látható lesz a lefojtott teljesítmény. Mi két platformot javaslunk a 2011-es játék-PC alapjául: az egyik még mindig az AMD AM3, ahol 30 ezer forint magasságában már kaphatunk Phenom II X4 955-ös processzort, a másik pedig az Intel LGA1155-ös, Sandy Bridge processzoros platformja. Ez utóbbi ugyan még küszködik némi SATA betegséggel, de várhatóan márciusban már eljutnak a boltokba a javított alaplapok, amihez 40-44 ezer forintért kaphatunk négymagos, roppant erős Core i5 processzort. Aki ennyit most nem tud szánni gépfejlesztésre, de lecserélné gépét LGA1155-re, az választhat a 30 ezres Core i3 modellek közül is, amik a Hyper-Threading technológiának, LLC gyorsítótárnak és magas órajelnek köszönhetően képesek meghajtani egy 50-60 ezer forintos videokártyát.

RAZER TRON GAMING MOUSE

írta: Bate

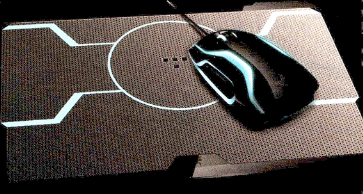
Nem is olyan régen már közöltünk bemutatókat az egyik legextravagánsabb hardvergyártó, a Razer kínálatából, és voltunk olyan szerencsések, hogy a cég ismét meglepett minket egy, az új Tron filmhez igazított egérrel és egérpaddal. Ez olyan minőségi és exkluzív kivitelt kapott, hogy úgy érezzük, megéri bemutatni a Guru hasábjain.

Kezdjük a külsőségekkel: az egér maga 11 cm hosszú és 5,5 cm széles, tehát tökéletesen passzol egy átlag tenyérhez, és a kialakításának köszönhetően jobb- és balkezesek egyaránt használhatják. Az egér felületén a Tron mozik dizájnját idéző világító csíkok kaptak helyet, melyek a bekapcsolást követően (amikor az egér egy Tron hangeffektet is hallat) folyamatosan ontják magukból a fényt. A görgő szintén külön fényforrással rendelkezik, nem mellesleg finom, érzékeny, könnyen használható, akárcsak a maradék hat gomb, ami a rágcsáló testén helyet kapott.

A külső tehát nagyon is rendben van, de mi a helyzet a használhatósággal? A formát ugyan szokni kell (mint bármilyen hasonlóan új hardver esetében), de a bejáratást követően az egér tökéletesen megállja a helyét akár játék közben is, köszönhetően az 5600 dpi-s lézerszenzornak és az 1 ms-os válaszidőnek – az érzékenységre tehát egy panaszos szavunk sem lehet. Ahogy a képen is látható, zsinóros egérről van szó, méghozzá szokásos Razer minőségben, tehát a vezetéket fonott borítás védi, ami az átlag műanyag és gumi megoldásoknál nagyobb rugalmasságot biztosít, így a kontakthiba lehetősége alapból ki van zárva.

9.0

Eszköz
Egér+egérpad
Info
www.razerzone.com
Ár
129 dollár (~25 000 Ft)



Az egér kapható magában is (99 dollárért), de mi az egérpaddal kiegészített változatot kaptuk kézhez, és a kettő együtt további „kombókra" képes. Az egér fenekén ugyanis találhatunk egy plusz fényforrást, ami mozgatás közben Tron jármű módjára foszforeszkáló csíkot hagy az egérpadon. A funkciónak értelme nem sok van, de azt meg kell hagyni, hogy a sötétben nagyon jól mutat, a Tron-fanatikusok nyála az ilyesmitől biztos elcsöppen. Ezt az egeret amúgy csakis nekik tudjuk jó szívvel ajánlani, mert bár tényleg egy pontos és precíz eszközzel van dolgunk, ebben az árkategóriában (nagyjából 25 000 Ft) jóval profibb gamer egereket is lehet kapni.

GIGABYTE E350N-USB3

írta: Martinm

Bár indulása előtt sokan nem hittek benne, az Intel Atom és vele együtt a netbook platform hatalmas siker lett. A gond csupán a teljesítménnyel van: 2011-ben ennél már sokkal több kell. Az AMD éppen ezt a gyenge pontot találta telibe legújabb fejlesztésével, ami a cég első APU chipje.

Az Accelerated Processing Unit (APU) nem más, mint egy dupla magos AMD processzor közös lapkán egy GPU-val. A Zacate kódnevű SoC (System on a Chip) mellé egy Hudson-M1 jelölésű lapka tartozik, ami az integrált vezérlőkért (SATA6G, USB 2.0, LAN, audio stb.) felel.

A Zacate több tekintetben is megelőzi az Intel Atomot: a dupla magos CPU out of order felépítésű, az integrált GPU pedig DX11-e, és minden szükséges szolgáltatással felszerelték. Ilyen a hardveres videolejátszás, az AMD Stream, a DisplayPort, HDMI és DVI kimenetek és a kategóriájában elfogadható 3D-s teljesítmény.

9.3

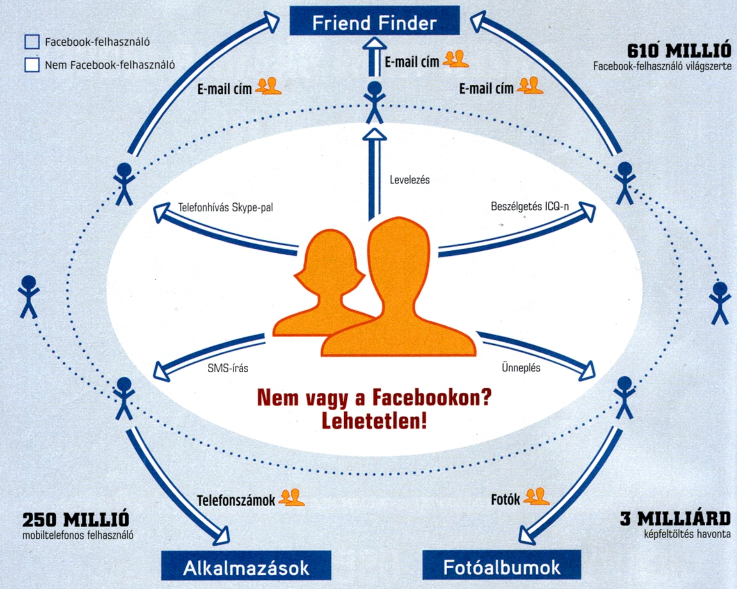
Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
kb. 29 990 Ft

Az első Fusion platform fogyasztása is roppant fontos: az AMD-nek sikerült ezt maximálisan 18 wattra belőnie.

Az 1,6 GHz-en dolgozó Zacate Fusion APU-val elsőként a kisméretű mobil PC-kben és nettopokban fogunk találkozni. Az AMD nem szeretné a netbook szót használni, ezért bevezette a notbook kifejezést, amivel a kicsi méret ellenére is jó teljesítményre céloz.

Tesztlaborunkban az első AMD Brazos platform a Gigabyte-tól érkezett egy mini-ITX-es nettop-alaplap személyében, sok-sok extrával (például USB 3.0, UD3 felépítés, DualBIOS, AutoGreen stb.), igazán jó áron. A lapon egy 40 mm-es ventilátor hűti a borda alatt található chipeket, ami várakozásainkkal ellentétben nem is zajos, sőt, még folyamatos terhelés alatt is alig hallható. A tesztek során bebizonyosodott, hogy az E-350-es APU kiválóan sikerült, és igenis komoly konkurencia még az NVIDIA ION-nal megerősített Intel Atomnak is. PCMark Vantage alatt 2372 pontot ért el a konfiguráció, és legnagyobb meglepetésünkre 720p-s felbontás és közepes részletesség mellett elfutott rajta a Resident Evil 5 és a Mafia 2 is. Persze ezek messze voltak a tökéletestől, de kijelenthetjük, hogy 3-5 éves játékok simán futnak majd új notbookunkon.

A fogyasztás is fontos szempont, bár a notbook és nettop esetén ez eltérő (átlagban 5-6 óra várható el egy notbooktól). Tesztrendszerünk 4 GB RAM-mal és 3,5-es HDD-vel maximálisan is alig fogyasztott többet 50 wattnál, de az átlagos a 35-40 watt volt.



FORRÁS: FACEBOOK; FACEBAKERS

A FACEBOOK KÖRÜLVESZ

Használjuk vagy sem a Facebookot? Szinte már fel sem merülhet ez a kérdés, hiszen a világ legnagyobb közösségi hálózatát lehetetlen kikerülni, még az is megtalálható rajta, aki nem tag.

Ez nem az első levél, amit Laura a Facebooktól kapott, de míg az eddigieket kitörölte, ez már megragadta fantáziáját: egy barátja invitálta, hogy lépjen be a világ legnagyobb közösségi oldalára, a Facebook pedig rögtön pár lehetséges ismerőst is feltüntetett a levélben, közeli barátokat és távoli rokonokat egyaránt. De vajon honnan tudja a weboldal azt, hogy Laura kit ismerhet? Egyre több emberben merülhet fel ez a kérdés, ahogy a Facebook folyamatosan nő.

E sorok írásakor több, mint 2,6 millió magyar felhasználója van a közösségi oldalnak – közel félmillióval több, mint három hónappal korábban. Az egész világra vonatkozó statisztikákat figyelembe véve minden negyedik internetfelhasználó aktív a Facebookon is, és ez a tömeg lehetővé teszi az oldalnak, hogy még olyan kapcsolati hálókba is „belelásson", amelyek nem jelennek meg náluk – például Laura baráti körébe.

Cikkünkben most bemutatjuk a Facebook egyszerű, de hatásos adatgyűjtési technológiáját, és azt is, hogy miként védekezhetünk ellenük.

KUTAKODÁS A CÍMJEGYZÉKBEN

A Facebook rengeteg információval rendelkezik saját felhasználóiról, akik sokféle személyes adatot osztanak meg magukról – és így azokról is, akik valójában nem is tagjai a közösségi oldalnak. Kiváló eszköz például a „Friend Finder", ami lehetővé teszi, hogy több ismert és népszerű mailszolgáltatónál (Gmail, Freemail, Citromail, Vipmail, Yahoo, stb.) képes a címjegyzék megnyitására és a nevek és e-mail címek kigyűjtésére. Ehhez a felhasználónak nem kell mást tenni, mint megadni a Facebooknak az adott szolgáltatóhoz tartozó felhasználónevét és jelszavát, vagy feltöltenie az e-mail programjának címlistáját. A Friend Finder ezen felül képes különböző üzenetküldő szolgáltatások (MSN, ICQ) és a Skype listákat is ellenőrizni, az így begyűjtött adatokat pedig összevetni a már az oldalon található kapcsolati listákkal, és az így talált kapcsolódások segítségével már össze is lehet állítani a valószínű ismerősök listáját. A nem regisztrált felhasználók – mint amilyen Laura is – a

ADATVÉDELMI BOTRÁNYOK

A Facebook nemcsak sok adatot gyűjt, de időnként el is veszíti őket – biztonsági réseknek, hibás szabályoknak vagy külső cégeknek köszönhetően

címjegyzéket megosztó felhasználó kérésére kapja az invitálást, amelybe a Facebook már bele is integrálja a kapcsolatokat. A más rendszerekben elérhető kapcsolatok integrálása nem a Facebook sajátossága egyébként, hiszen több netes szolgáltatás is kínál hasonló megoldást, és azt sem állítjuk, hogy csak a Facebook irányából történhet a kapcsolati hálók integrációja – több más szolgáltatás is nyit most már a közösségi háló felé, és hajlandó megosztani kapcsolatainkat vele. Ami a kaliforniai cégnél egyedi, az az, hogy nemcsak a mailcímeket menti el, hanem ebből térképet is készít kapcsolati hálónkról, és így egy idő után meglehetősen pontos képet is kap róla.

GYORS „BARÁTSZERZÉS”

De vajon a Facebook ugyanilyen jó lenne, ha nem végezné el ezt az adatgyűjtést? Nem valószínű, ugyanis a Friend Finder a leggyorsabb eszköz arra, hogy ismerőseinkre rábukkanjunk a közösségi oldalon. Erre pedig szükség van, mivel a Facebook saját tartalmat nem kínál, csak egy platformot, ahol az emberek kapcsolatba léphetnek egymással, és ezek azok a kapcsolatok, amik biztosítják a fotók, üzenetek, videók és más információk megosztásának lehetőségét. Ez az oldalt tulajdonképpen egy sokoldalú üzenetküldő központtá, fotóalbummá és videomegosztó oldallá teszi.
A közösségi oldal adatai szerint nagyjából 200-250

A meghívókból kiderül, hogy a Facebook azokat is ismeri, akik még nem tagjai a közösségi hálónak

millió ember használja mobilos klienseket, amelyek egyébként minden fontos platformra elérhetőek (iOS, Android, BlackBerry, Symbian, Windows Phone 7, stb.). Ezek a kliensek azonban nem csak passzívan ülnek telefonunk memóriájában, hanem arra is képesek, hogy a készüléken tárolt kontaktlistát is szinkronizálják a Facebookkal, így megjelennek például ismerőseink fényképei, e-mail címei és más adatai.

Ez az adatgyűjtés még komolyabbá válik a november 15-én bejelentett üzenetküldő rendszerrel - ezzel ugyanis a Facebook már nemcsak belső üzenetküldő megoldással rendelkezik, hanem képessé tesz minket SMS-ben és e-mailben „folytatni” a megkezdett beszélgetést. Naná, hogy az így küldött adatok is a Facebook birtokába kerülnek. A Friend Finder, a külső kliensek és az üzenetküldési lehetőségek közös tulajdonsága, hogy egy olyan lavinára emlékeztetnek, amely egy apró hógolyóból alakul ki: a felhasználók meghívják barátaikat, akik belépnek és újabb ismerőseiket csábítják el. A módszer olyan hatékony, hogy a Facebook még hat évvel megalapítása után is folyamatosan nő a világ sok országában, van ahol még 5-10 százalékkal is havonta.

A FELHASZNÁLÓI ADATOK SOKAT ÉRNEK

A Facebook által kezelt több, mint 610 millió felhasználói profil, több milliárd fotó, videó és üzenet az öt hatalmas adatközpontban (amelyek egymástól fizikailag is távol helyezkednek el, például New Yorkban és Londonban) található több, mint 8 ezer szerveren vannak. A hatodik ilyen adatközpontot tavaly novemberben kezdték építeni Észak Karolinában, ennek értéke 450 millió dollár. De honnan van erre pénz? Mivel a Facebook még nem tartozik a tőzsdén jegyzett cégek közé, nem is kötelessége pontos választ adni, de az tudható, hogy a pénz alapvetően két forrásból származik: külső befektetőktől és a hirdetésekből.

Az, hogy az egyelőre meglehetősen diszkrét hirdetésekből a Facebooknak mennyi bevétele származik, még mindig nem tudható - de belső információk alapján ezt a szakemberek 2009-ben 800 millió dollárra becsülték, amelyből 8 számjegyű nyereséget (ismét csak dollárban) realizálhatott a vállalat. A Facebook mindig is szolgáltatásának ingyenessége mellett állt ki. Ugyanakkor mindenkinek tisztában kell lennie azzal, hogy az oldal részletes adatbázissal rendelkezik felhasználóiról, sőt, kevésbé részletessel még azokról is, akik nem tagjai a rendszernek. Sajnos ezek az adatok nem mindig vannak biztonságban (elég csak a szövegboxban felsorolt eseteket végigolvasni), és ami felett a Facebook elegánsan átsiklik, az az, hogy ezeket az adatokat valójában nem is menthetné el!

NEM FIGYELIK A TÖRVÉNYT

A Facebook – és igazából a hasonló oldalak – egyik nagy problémáját az adatvédelmi törvények jelentik, amelyek sok országban eltérőek egymástól. A Facebook, mint cég, az Egyesült Államokban van, és az ottani adatvédelmi törvényeknek megfelelően működik. De a weboldal felhasználói a világ sok országából kerülnek ki, így elvileg ezen országok ilyen jellegű törvényeinek is meg kéne felelnie a közösségi oldalnak. Ezt azonban nem teszi, különösen, ha az ilyen téren meglehetősen szigorú EU-s országok szabályait vesszük figyelembe. A hazai törvények szerint például személyes adatot csak az adat tulajdonosának beleegyezésével lehet rögzíteni és tárolni – márpedig a Friend Finder egészen biztos, hogy nem kérte meg Laurát, hogy engedélyezze az ő e-mail címének tárolását. Ha szőrszálhasogatók akarunk lenni, akkor Laura ismerőse, aki megosztotta a Facebookkal ezt az e-mail címet, törvénysértést követett el.

A Facebook felhasználói sokszor osztanak meg képet ismerőseikről is – akkor is, ha az illető nem is Facebook-tag

Persze nyilvánvaló, hogy a törvények ritkán tartanak lépést a fejlődéssel, így a Facebooknak sokszor elavult szabályoknak kell megfelelni. De ez még nem menti fel a céget a megfelelés kényszere alól, és mivel a Facebook oldala például magyarul is elérhető, így a magyar adatvédelmi szabályoknak is meg kell felelni. Ezek szerint például az úgynevezett érzékeny adatok (vallás, nemi identitás, stb.) csak akkor tárolhatók, ha arra írásos engedélyt adtunk. Márpedig a Facebook bőven tárol ilyen adatokat, természetesen külön aláírással hitelesített engedély nélkül. Egy hazai konferencián elhangzottak szerint a Facebook az európai felhasználók adatait az írországi szerverközpontban tárolja, tehát ezek az EU területén belül maradnak – ezzel legalább azt a szabályt sikerül betartani, hogy az EU-s állampolgárok adatainak az EU területén belül kell maradni. Persze mondhatjuk, hogy aki nagyon félti saját adatait, az lehetőleg ne osszon meg magáról semmit a Facebookon – különösen fotókat ne, ezek későbbi, mások által esetleg rossz szándékú felhasználása esetén már nem biztos, hogy reklamálhatunk (hiszen mi maguk tettük közzé őket).

GYENGE VÉDELEM

A külföldi, különösen EU-n kívüli cégek ellen a hazai hatóságok csak nehezen tudnak fellépni, így a Facebook esetében is a felhasználók dolga, hogy saját adataikat megvédjék. Ehhez a legjobb módszer, ha csak azt osztjuk meg magunkról, amit biztos, hogy nem bánunk, ha az egész világ tudja. Persze a közösségi oldal is kínál pár adatvédelmi opciót, de ezek jó része nem sokat ér. Például a Laurának is küldött meghívó levelekről leiratkozhatunk, ha egy, a levél végén található linkre kattintunk – ám ettől még e-mail címünk a Facebooknál marad, hiszen különben honnan tudnák, hogy mely címekre nem szabad ilyen levelet küldeni? A másik opció az, hogy minden ránk vonatkozó adatot töröltetünk a Facebook szervereiről. Az ehhez tartozó menüpont igen mélyen el van ásva, de a www.facebook.com/help/contact.php?show _ form=database _ removal linken található opció segítségével erre a törlésre is lehetőséget kapunk. Ennek hátránya, hogy nem végleges, hiszen előbb-utóbb újra felajánl minket egy ismerősünk a Facebooknak, és máris újra előkerülnek a kéretlen levelek. Egyelőre tehát nem érdemes küzdenünk: előbb-utóbb úgyis bekerülünk a közösségi oldal adatbázisába – hiszen immár minden út Róma helyett a Facebookhoz vezet.

NEM LÁJKOLJUK

Népszerű programok (például az olyan játékok, mint a FarmVille vagy a Texas Holdem) legalább 25 hirdető és felhasználókövető szolgáltatással foglakozó cégnek küldték el használóik adatait 2010 októberéig bezárólag. Egy biztonsági résen keresztül az alkalmazásfejlesztők a felhasználók nevét és barátait is látták. A Facebook válasza: szigorított az adatokhoz való hozzáférés szabályain.

100 millió Facebook profilt sikerült az amerikai Ron Bowesnek leolvasnia 2010 július 26-án, amelyek egy nyilvánosan is elérhető adatbázisban voltak tárolva. Mindenki ellenőrizheti, hogy saját profilja publikus-e vagy sem – de ezen változtatni már nem olyan egyszerű, mint hinnénk.

A németországi Hamburg adatvédelmi biztosa 2010 július 7-én büntetést szabott ki a Facebookra a Friend Finder által használt adatok kezelése miatt. A cél, hogy a közösségi oldal óvatosabban és figyelmesebben bánjon az ilyen érzékeny információkkal.

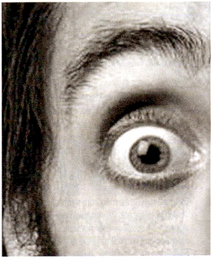
Egyes hirdetéssel foglalkozó cégek, például a Google DoubleClick vagy a Yahoo Right Media egészen 2010 májusáig rengeteg felhasználó személyes adatát szerezték meg a Facebooktól: ha egy, az oldalon megjelenő hirdetésre kattintottak, akkor a hirdetés kezelői megkapták nevüket, címüket és életkorukat.

Egy 2010 május ötödikén tapasztalt biztonsági rés lehetővé tette egy kis időre, hogy a felhasználók egymás üzeneteit is elolvashassák, illetve lássák ki kivel próbál kapcsolatba lépni. Ennek a javítása csak nemrég történt meg, és ekkor szigorítottak az alap adatvédelmi beállításokon is.

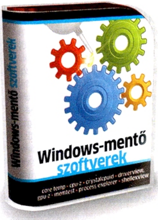
Körülbelül 400 milló e-mail cím volt elérhető 2010 március 31-én a felhasználók profiljain és ezek egy hibának köszönhetően hajnali három és négy óra között publikussá is váltak, azaz bárki letölthette őket.

7 SOKKOLÓ IGAZSÁG A WINDOWSRÓL

A Windows nem reklámozott, „sötét oldalát" megnézve számtalan, maga a Microsoft által okozott problémára bukkanunk. Az egyetlen megoldás, ha azonnal cselekszik a magára maradt felhasználó.



A Microsoft a Windows kapcsán túl sokat vár el a felhasználótól, noha cserébe vajmi keveset nyújt. Az általános problémák, mint például a fagyások, rendszerösszeomlások, biztonsági gondok sokat javultak a Windows 7 bevezetésével, de a felhasználók még mindig bizalmatlanok oprendszerükkel szemben. Ez nem is csoda, hiszen az oprendszer nem az ő tulajdonuk, a licenc alapján csak a használati jogot kapják meg, ráadásul mindezt rendszeresen ellenőrzi is a Microsoft. S akkor még nem szóltunk a kényszerű adalékokról, mint például a rendszerhibák (lásd a grafikont), amikkel nap mint nap találkozik a felhasználó, és legtöbbször kénytelen a saját tudása szerint megbirkózni velük, ugyanis az MS ehhez semmiféle segítséget, javítást nem nyújt. Megmutatjuk a legszörnyűbb gondokat a Windowszal kapcsolatban, és azt is, hogyan szabaduljunk meg ezektől saját magunk, ha már a Microsoft nem segít.



DVD

Eszközeinkkel leválthatod a Windows beépített, elégtelen szolgáltatásait, és néhány fontos hiányosságot is kijavíthatsz.

KÖNYÖRTELEN

AZ XP ELTÖRLI A VISTÁT ÉS A WINDOWS 7-ET

Azok, akik Windows XP mellé telepítenek Vistát és/vagy Windows 7-et, nagyon figyeljenek oda, mert kellemetlen meglepetésben lehet részük. Négy éve ismert tény, hogy az XP egyszerűen elrontja a Windows 7/Vista rendszervédelmét. A rendszer-visszaállítási pontok adott esetben megmenthetik a felhasználót a teljes újratelepítéstől, ám az XP ezeket a mentéseket felülírja, így azok használhatatlanná válnak. A Vistában komoly előrelépések történtek az adatbiztonság és a rendszermentés területén, így a rendszer árnyékmásolatot készít a visszaállítási pontoknál, majd az esetleges visszaállításnál a volsnap.sys rendszerfájl segítségével aktiválja ezeket. Az XP a saját, elavult Volsnap driverét használja rendszerindításkor, márpedig ez nem ismeri fel az árnyékmásolatokat, így felülírja azokat. A legmegdöbbentőbb: a Microsoft azt nyilatkozta, a hiba javítása túlzottan sok munkával és költséggel járna, ezért aki ilyen PC-t szeretne üzemeltetni, mielőtt az XP-t indítaná, fizikailag távolítsa el a rendszerből a Windows 7/Vista tárolóját – így nem jelentkezik a gond.

De ha kicsit jobban utánajárunk, nem ez az egyetlen megoldás a problémára: tegyük az XP számára láthatatlanná a Vista vagy Windows 7 rendszerpartícióját. Ehhez készítsünk egy „Offline" kulcsot a registryben a *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\Mounted devices* bejegyzés alatt. Ebben egy új Duplaszót (DWORD) hozzunk létre *\DosDevices\D:* névvel és *1* értékkel. A névben a „D:" azon meghajtót jelöli, amire az új Windowst telepítjük. Újabb inkompatibilitási gond a régi és újabb Windowsok között: míg az XP esetében az NTFS fájlrendszer a 63-as szektortól indul, addig Vista/Windows 7 esetében 1024-től.

WINDOWS-HIBÁK: 2002 ÓTA NINCS JAVÍTÁS

A Microsoft nem foltozza be az összes felfedezett biztonsági rést. Néhány ezek közül nyolc éve ismert a hackerek köreiben (is).

KERNELÖSSZEOMLÁS: A RENDSZERKOMPONENSEK HALÁLA

Hogy a Windowsnak mely rendszermag-összetevője a legsérülékenyebb, azt jól mutatja a következő táblázat.

NÉV	FUNKCIÓ	HIBÁK SZÁMA
win32k.sys	A kernel módú driverek és a Windows API-k közötti kapcsolatért felelős. Pl. VGA driverhibánál okozhat BSOD-t	18
ntdll.dll	A komponensek központi interfésze, ami a CPU-hoz közel, kernel módban fut, mégis kevésbé védett	7
lsass.exe	A lokális biztonsági ellenőrző központi elem, ami például ellenőrzi a felhasználó belépési kódjának hitelességét	7
csrss.exe	A kliensoldali futtatási idejű szolgáltatás, ami többek közt a programszálak teljes végrehajtásáért felel	6
gdi32.dll	Általános, központi grafikus interfész a Windows alkalmazások és a hardverréteg között	5

Amennyiben XP alatt hozunk létre ugyanazon a meghajtón egy új NTFS partíciót, a korábban Vistával vagy Win7-tel létrehozott partíciók mind elvesznek. A Microsoft megoldása: ne hozzunk létre Windows XP alatt új partíciókat. A mi válaszunk: használjátok a DVD mellékletünkön található, ingyenes Partition Wizardot, ami kompatibilis a Vistával és a Windows 7-tel is.

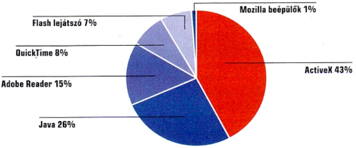
MEGBÍZHATATLAN

SÉRÜLÉKENY RENDSZERÖSSZETEVŐK

A kernel a Windowsok legfontosabb, és éppen ezért legvédettebb eleme. Ha itt valami elromlik, az egész rendszer veszélybe kerül, összeomlik. Ennek tudatában ijesztő, hogy a kernelmodul win32k.sys-t egyetlen registry-beállítással padlóra lehet küldeni. Ezzel a rosszindulatú hacker a legmagasabb rendszerjogokat szerezheti meg a Windows 7-es kliensgépen, és még a Felhasználói Fiókok Felügyeletét is kiütheti. Ezt a biztonsági rést még 2010 novemberében fedezték fel, de azóta sem foltozták be. A hiba az *RtlQueryRegistryValues* rendszermodulban bújik meg, aminek feladata a rendszerleíró adatbázis rendszermemóriában való menedzselése. A gond az, hogy az eredetileg DWORD-ként számon tartott érték a rendszergazdáinál alacsonyabb jogosultsági szinten más típusként is értelmezhető, így pedig máris elérhető a várt eredmény: puffertúlcsordulás és kártékony kód futtatása. Kiváló példát találhatnak minderre az érdeklődők a The Code Project weboldalon (*http://68.233.235.195/kmax/security-uac.aspx.htm*).

HIBÁK A BÖNGÉSZŐKBEN

Az MS kizárólag IE alatt elérhető ActiveX-e felelős a böngésző beépülő modulok hibáinak feléért.



A legkomolyabb problémák nem is a rendszermaggal, sokkal inkább az Internet Explorer 3 óta elérhető ActiveX felülettel vannak. Az eredeti tervek szerint a 15 éves API a szoftverfejlesztők számára kínál könnyű megoldást arra, hogy komplex, webalapú programokat, beépülő modulokat futtassanak a böngészőn belül. Ugyanakkor a kezdetek óta súlyos biztonsági problémák vannak az ActiveX-szel, amiknek a megoldását a Microsoft egyszerűen a cégekre hagyta. Ennek következményeivel mind a mai napig küzdenek a végfelhasználók: az ActiveX toronymagasan vezeti a legsúlyosabb biztonsági rések toplistáját a böngészők piacán. Emiatt kerüljük az ActiveX használatát, a legegyszerűbb módja ennek, ha olyan böngészőt használunk, ami nem támogatja az ActiveX-et (Firefox vagy Chrome). Ha mindenképpen az Internet Explorerhez ragaszkodunk, használjuk a legfrissebb, 9-es verziót, és az ActiveX-es beállításokat változtassuk a legszigorúbbra.

LUSTA

RÉSEK, AMIK ÉVEKIG BEFOLTOZATLANOK

Minden hónap első keddjén kapjuk kézhez a Microsoft legújabb frissítési csomagját, de ez nem jelenti azt, hogy minden ismert és a hackerek által használt biztonsági résünk automatikusan be lesz foltozva. A Microsoft által ártatlannak ítélt gyenge pontokat akár meglehetősen hosszú ideig is képes a cég érintetlenül hagyni. Így például nyolc éve megválaszolatlan a Windows File Protection (WFP) modul hibája, ami XP alatt az összes, digitális aláírással érkező program paramcsát automatikusan, ellenőrzés nélkül elfogadja. A WFP feladata, hogy megakadályozza a rendszerfájlok rongálását: amint egy kártevő megváltoztat egy ilyen állományt, a WFP automatikusan visszaállítja az eredeti változatot. Adja magát, hogy a kártékony szoftverekhez aláírást hamisítanak, így megkerülhető a WFP védelme.

Nagyjából két évvel ezelőtt Chris Evans biztonsági szakértő egy általános JavaScript feldolgozási hibára is felhívta a figyelmet, amivel lehetséges az adatlopás. A bevett szabály szerint a szkriptek csakis olyan adatokat érhetnek el, amik vele azonos online forrásból származnak. Az itt jelentkező biztonsági rést, amivel más helyről származó adatok is elérhetők, már minden böngészőnél réges-rég befoltozták a fejlesztők, ugyanakkor az IE8 esetében a Microsoft addig nem tesz lépéseket, amíg a felhasználók bizonyos számát nem érinti a probléma. Ezt a hozzáállást azonban az MS saját maga cáfolta meg azzal, hogy az IE9-nek már az első bétájában javították a hibát. Ez a nem dokumentált javítás is jól példázza a csendes biztonsági frissítéseket, vagyis a hibát nem ismerik be, de közben csendben javítják azt, a figyelmet pedig reklámokkal, illetve a konkurencia hibáinak kiemelésével próbálják elterelni.

HAZUG

REKLÁMKAMPÁNY AZ ELAVULT IE8-HOZ

„Biztonságban az interneten" reklámszlogennel indított tavaly kampányt a Microsoft, hogy javítson az IE8 zuhanó népszerűségén. El kell ismernünk, hogy az Internet Explorer 8 több olyan szolgáltatást is hozott, amik elődjéhez képest javították a biztonságot, de ezen funkciók egyike sem egyedi, és sok esetben jobb megvalósítást is láttunk a konkurencia termékeiben. Az InPrivate hasznos, a roppant fontos Cross Site Scripting védelem azonban komoly problémák forrása volt az elmúlt időszakban. Tavaly novemberben a Smart Screen Filter ahelyett, hogy megóvta volna a felhasználókat az adathalász oldalaktól, bankok és egyéb pénzintézetek weboldalait tiltotta le. Ez nem olyan nagy gond, feltéve, ha a rossz böngésző egyszerűen eltávolítható a rendszerből, hogy egy jobb alternatívának adja át a helyét, ám ez nem kivitelezhető. A legtöbb, amit tehetünk, hogy deaktiváljuk az IE8-at. Az oprendszer a webes kapcsolódáshoz továbbra is az IE8 motorját fogja használni a frissítések és egyéb szolgáltatások eléréséhez, de a böngésző mint program tökéletesen „hatástalanítható". Az *Internet Explorer/Eszközök/Internet-beállítások/Kapcsolatok/Helyi hálózati beállítások* pontban aktiváljuk a *Proxykiszolgálót*, majd ide írjuk be címnek a 0.0.0.0-t, így minden IE8-as adatforgalom egyenesen a semmibe távozik.

Figyelem! Amennyiben az IE motorját használó programot is futtatunk, ez problémát jelenthet, ezért mielőtt hatástalanítjuk az MS böngészőjét, nézzük át programjainkat.

KÉMKEDIK A WINDOWS

Tudvalevő tény, hogy a nagy cégek kémkednek a felhasználók után, amit szebben fogalmazva önkéntes adatszolgáltatásnak neveznek. Az a felfoghatatlan mennyiségű adat, amit néhány cég (Google, Facebook stb.) az elmúlt években felhalmozott, rossz kezekbe kerülve roppant veszélyes lehet. A Windows is küld névtelen jelentéseket a Microsoftnak. Megmutatjuk, mik ezek, hogyan lehet ezeket lekapcsolni, és mi a következménye mindennek.

WINDOWS EREDETISÉG-ELLENŐRZŐ

Az eredetiség-ellenőrző feladata, hogy a Microsoftnak jelentse, ha valaki illegális OS-t használ, ezért az aktiválásnál megadott szériaszámot, valamint különböző hardveradatokat küld a központnak. Elsőként a BIOS alapján a konfigurációról készít egy ellenőrző számot, majd ehhez hozzáteszi a hálózati kártya hardvercímét, végül az adattároló hardveres sorszámát teszi a csomagba. A WGA (Windows Genuine Advantage) azonosítás törlése roppant bonyolult, de létezik egy illegális (a másolásvédelem megkerülése, kiiktatása bűncselekmény!) szoftver, a muBlinder, ami képes erre. Ha a WGA-t eltávolítjuk, csak a kritikus frissítések érkeznek meg Windowsunkhoz.

MICROSOFT SPYNET

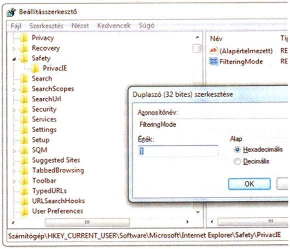
A beépített Windows Defender, illetve az ingyenes Security Essentials használatával a felhasználók a SpyNet tagjaivá válnak. A rendszer így értesítést küld az MS-nek, amint valamelyik program veszélyes elemet vagy támadást érzékel a kliensgépen. Az adatcsomag része PC-nk IP címe, a Windows és a böngésző verziószáma is. Ezek mellett a böngészésnél felmerült egyéb adatokat (keresési, form adatok stb.), egy mini memóriatérképet és a felfedezett kártevő paramétereit is elküldi. A Defendernél az *Eszközök/Microsoft Spynet* pontban kikapcsolhatjuk mindezt. A vírusirtó esetében a registryt nyissuk meg, majd itt a *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Microsoft Antimalware\SpyNet* helyen a *SpyNetReporting* bejegyzésnek adjunk *0* értéket. Windows 7 alatt engedélyeznünk kell a hozzáférést a kulcshoz, amit a SpyNet kulcs helyi menüjében az *Engedélyek* pontnál tehetünk meg. A letiltással ugyanakkor többé nem férünk hozzá a dinamikus, naprakész adatbázishoz, vagyis csorbul a védelem.

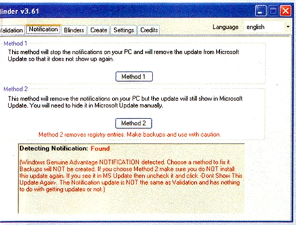
LEROBBANT

ROSSZ BIZTONSÁGI SZOLGÁLTATÁSOK

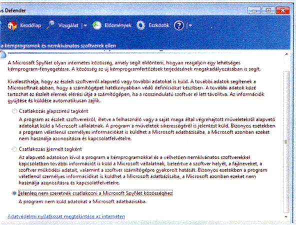
Az IE8 reklámkampányában van egy hiba: a Smart Screen Filter mellett a Cross Site Scripting (XSS) elleni védelemnek a legfontosabb feladata, hogy védje a netezőt a webes támadásoktól. Az XSS technológia lehetővé teszi, hogy a támadó biztonságos weboldalakról, manipulált linkek segítségével indítson kártékony kódot. Sajnos mind a mai napig akad jó néhány olyan oldal, ahol találkozhatunk ilyennel, ezért nagyon nagy szükség van a hatékony XSS elleni védelemre. Sajnos az IE8-ban még van mit fejleszteni ezen, ugyanis

Anonim böngészés: a registryben aktiváljuk az InPrivate böngészést, így kizárjuk a nemkívánatos megfigyelést



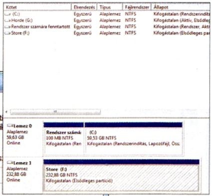


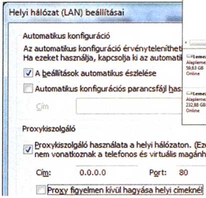
A WGA kiütése: az illegális muBlinder blokkolja az eredetiség-ellenőrzést, és engedélyezi a hiányzó javítások letöltését



A SpyNET deaktiválása: nem kötelező a Microsoftnak jelentéseket küldenünk gyanúsan viselkedő szoftvereinkről

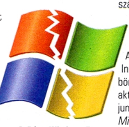
Romboló: amennyiben XP-vel partícionálunk, búcsút inthetünk Windows 7-es köteteinknek





Az IE blokkolása: teljesen lekapcsolhatjuk az IE-t a webről egy virtuális proxy-val, de ezzel a Windows Update-et is elrontjuk

jelenlegi állapotában akár az olyan ártatlannak tűnő oldal, mint például a Google keresője is támadhatóvá válik IE-felhasználóknak. Az olyan hatékony XSS védelmekkel szemben, mint például a Firefox beépülő modul NoScript (DVD mellékletünkön), a Microsoft védelme nem lép közbe, amikor XSS kérelmet küld a kliensböngésző a szerver felé. Csupán akkor aktiválódik, amikor a fertőzött XSS kódot a szerver már feldolgozta, és az eredményt visszaküldené a böngészőnek. A megkésett beavatkozás komoly biztonsági kockázatot jelent, amit jól mutat, hogy a 2010-es Black Hat Safety Exhibition rendezvényen ezzel nyerte el a Microsoft az év legnagyobb bukása címet (Most Epic FAIL). A másik negatív kitüntetést a mára már leállított OneCare biztonsági csomag nyerte, ami a kártevők jelentős hányadát (kb. 18%-át) egyszerűen fel sem ismerte. Ezt a csomagot közben leváltotta az ingyenes Security Essentials, ám a viselkedésalapú vírusfelismerésben még ez sem olyan jó, mint fizetős társai.



Bár a Windows 7 sok tekintetben előrelépést hozott elődeihez képest, még van hova fejlődni

SKIZOFRÉN

EGYMÁSNAK ELLENTMONDÓ SZOLGÁLTATÁSOK

A Microsoftnál több fejlesztőcsapat verseng egymással az egyes szolgáltatások, programmodulok elkészítéséért. Ez akár a felhasználóknak is feltűnhet, elég, ha csak az IE8 InPrivate böngészési módját vesszük. Az eredeti tervek szerint ebben a védett, reklámok és digitális ujjlenyomatok nélküli módban indult volna alapértelmezetten a böngésző, ám végül ez csak egy opció maradt, amit indítás után érhetünk el. Hovatovább egy olyan opció is tervben volt, ami egy feketelistát vezetett volna a felhasználó adatai után kémkedő oldalakról, hogy ezekkel végleg megszakíthassa a kapcsolatot a felhasználó. Végül a hirdetési osztály győzedelmeskedett, hiszen a Microsoftnak is komoly bevételei származnak az értékesített reklámfelületekből, amik a védett InPrivate módban használhatatlanná váltak volna.

Amennyiben már az indulástól kezdve InPrivate módban szeretnénk használni böngészőnket, a registry módosításával aktiváljuk ezt a szolgáltatást. Ehhez navigáljunk a *HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Safety\PrivacIE* pontba, majd itt a Safety alatt vegyünk fel egy új Duplaszót *StartMode* néven, *1* értékkel. Amennyiben ilyen bejegyzés még nem szerepel a rendszerleíró adatbázisban, manuálisan létre kell hoznunk azt. **Figyelem!** IE9 esetén a StartMode helyett *FilteringMode*-ot vegyünk fel. A privát módot is aktiváljuk, ami minden böngésző-előzményt azonnal és automatikusan töröl. Másoljuk le az IE asztali ikonját, majd a *helyi menü/Tulajdonságok/Parancsikon* lapon a *Cél* sor végéhez adjuk hozzá a *-private* kapcsolót.

ELAVULT

HULLADÉKSZOFTVERREL TELETÖMVE

Már az első indítástól haszontalan szoftverekkel állig felfegyverkezve érkezik a Windows. Vegyük például a Notepadet vagy a Paintet. Ezek az alkalmazások aligha érnek fel az ingyenesen elérhető alternatívákhoz. Az XP-nél szinte minden beépített szolgáltatást le kell cserélnünk, a Windows 7-nél pedig a multimédiára fókuszált a Microsoft. A Paint egészen alapszintű képszerkesztési lehetőségeket nyújt csupán, ezért ne is vesztegessük rá drága időnket, azonnal váltsuk le lemezmellékletünkről a Paint.Net-re. Az ugyancsak DVD-nken található PSD beépülő modul segítségével a Photoshop fájlok is elérhetővé válnak a program számára.

A Notepadnél fapadosabb szoftver aligha létezik, csodálkoztak is a szakértők, amikor változatlan formában megtalálták a Windows 7-ben is. Mi ehelyett inkább a nyílt forráskódú Notepad++-t ajánljuk olvasóinknak, ami egy roppant hasznos, nagyon jól használható, és a Notepadhez hasonlóan villámgyors szerkesztőprogram. További extra, hogy a program szolgáltatásai pluginekkel tovább bővíthetők.

A Windows beépítetten kezeli a tömörített fájlokat – amennyiben zip-ről van szó. Persze nem ez az egyetlen és leghatékonyabb tömörített fájlformátum, ám ehhez telepítenünk kell a 7-Zip programot. Ez a szoftver kiválóan kihasználja a többmagos processzorokat, így gyorsabb vetélytársainál. Az XP lemezírási funkciói megrekednek a CD-nél. Ehelyett használjuk a DVD-nken megtalálható Burning Studio Elementset, ami DVD-kkel és akár Blu-ray-jel is megbirkózik.

A Windows Intéző szolgáltatásait is feltuningolhatjuk a Q-Dir és a QTTabBar segédprogramok segítségével (mindkettőt megtaláljátok lemezmellékletünkön). Felhasználóként mindezt saját magunknak kell elvégeznünk, a Microsoft soha nem fogja ezt helyettünk megtenni. Soha.

A WINDOWS TITKOS FEGYVEREI

Ha a rossz dolgokat kiemeltük, meg kell említenünk a meglepően fejlett és jó megoldásokat, szolgáltatásokat is, amiket a Windows 7-be belezsúfolt a Microsoft.

MEMÓRIAVÉDELEM A Vista óta nagyon trükkös és hatékony védelmet épített be rendszereibe az MS, amihez még csak hasonlót sem láthatunk Linuxnál vagy OS X-nél. Az ASLR (Address Space Layout Randomization) és a DEP (Data Execution Prevention) technológiáknak köszönhetően a hackereknek roppant nehéz, szinte lehetetlen a rendszermemóriát tartósan feltörniük.

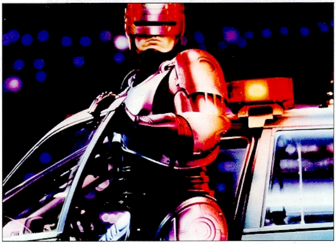
SSD-TÁMOGATÁS A Windows 7 az első OS, amely felismeri az újfajta tárolóegységeket, és automatikusan igazítja a beállításokat. Az SSD-ken azonnal lekapcsolja a töredezettségmentesítést, és aktiválja a TRIM szolgáltatást is, amivel a meghajtók élettartama is növekszik.

GPU-GYORSÍTÁS A Windows 7-tel a GPU kihasználtsága is jelentősen nőtt, így tehermentesítve a CPU-t. A HD videók lejátszása egyszerűbb lett, és a kezelőfelület megjelenítéséért is a GPU felel.

SZOBROT ROBOTZSARUNAK!

Rocky bronzba öntött nemezise

Különösen jó év volt a filmrajongók számára 1987, és szerencsére nem az olyan borzalmakról maradt emlékezetes, mint a Dirty Dancing vagy a Stallone-féle Over the Top, hanem jóval inkább az olyan remekművekről, mint Kubrick Full Metal Jacketje, az Untouchables, a Lethal Weapon I. része (!), és persze Paul Verhoeven Robocopja. Ez utóbbi, egy bünüldöző kiborg „kalandjait" elmesélő alkotás, amely egyszerre volt sci-fi, akció, szatíra, ahol a holland mester nehézsúlyú harcművész könnyedségével egyensúlyozott látszólag összebékíthetetlen műfajok között, ma már néha megmosolyogtató technikai színvonala ellenére is jól kiállta az idő próbáját... olyannyira, hogy a Robotzsaru filmbéli „működési területén", Detroitban nemrégiben gyűjtés vette kezdetét, hogy szobrot állítsanak a város híres „szülöttének".



A különös kampány amúgy Detroit polgármesterének, Dave Bingnek egy Twitter-bejegyzése nyomán indult, ahol is tudatta követőivel, hogy elutasította egy bizonyos "@MT" névre hallgató levélküldő javaslatát Robocop szobrának felállítására. A folyton résen lévő helyi webes közösségnek persze több se kellett, rögvest magukévá tették az ötletet, és rekordgyorsasággal összegyűjtötték a projekthez szükséges 50 000+ dollárt az e célra felállított „DetroitNeedsRoboCop" oldalon keresztül.

A szobor felállítása sajnos ennek ellenére is kétséges, mivel a helyi konzervatívok a szokásos ürügyekkel (értsd: a pénzre máshol volna szükség, a rendőrség tekintélyének rombolása stb.) próbálják akadályozni a megvalósítást.

Szerencsére bőven akadnak pártolók is, akik szerint a „Robotszaru-kultuszra" alapozva akár egy komplett új művészeti és rekreációs negyed is kinőheti magát az autógyártás fénykorában egykor szebb napokat látott, mára azonban súlyos munkanélküliségtől és bűnözéstől sújtott városban.

Frissítés: lapzártakor érkezett a hír, hogy Dave Bing polgármester is áldását adta a projektre, mondván „Ha Philadelphiának lehet Rocky-szobra, nekünk is lehet Robotzsarunk. Robocop méltó nagykövete lehetne Detroitnak, aki szétrúgná Rocky se**ét."

TAPIPADDAL A VILÁG ELLEN

HP webOS 3.0, Veer, Pre 3 és TouchPad

A Compaq, majd az azt felvásárló HP az iPaq szériával sokáig megkerülhetetlen szereplője volt a digitális asszisztens/mobiltelefon hibridek piacának. Aztán, ahogy az lenni szokott, az egykori nagyság semmivé lett, a cég menedzsmentje pedig csak irigyen nézhette, hogyan húznak el mellettük az olyan új játékosok, mint az Apple vagy a Google. Az évek során számos terv született arra nézve, hogyan is lehetne visszaszerezni az elvesztett pozíciókat – a kevés, gyakorlatba is átültetett ötlet egyike a szintén jobb napokat látott, ám addigra marginalizálódott Palm 2009-es felvásárlása volt. Az akvizícióval a HP hozzájutott azokhoz a dolgokhoz, amik addig igencsak hiányoztak portfóliójának sikeres megújításához: egy meggyőző mobil operációs rendszerhez (webOS), egy eléggé versenyképes hardverplatformhoz (Pre, Pixi és társaik), amelyek megfelelő alapot adnak a továbblépéshez.

Ehhez képest 2010 szinte teljes csendben telt el (hacsak nem számítjuk ide a Palm Pre és a Pixi némiképp frissített változatainak megjelenését) – úgy tűnik, a HP ez év tavaszára tartogatta igazán nagy dobását. Sőt, nem is egyet, hanem mindjárt hármat, mivel február 9-én rögtön 3 modellt is bejelentett, két új okostelefon („Pre 3" és az arisztokratikusan flamand „Veer") mellett egy „TouchPad" névre hallgató táblagépet is.

A „TapiPadot" jól láthatóan az Apple iPad és a naponta osztódással szaporodó androidos konkurensek ellen készül harcba küldeni – ez utóbbit (és persze a Touchpad kiemelkedő felszereltségét) jól szemlélteti a mellékelt összehasonlító táblázat is.

	APPLE IPAD	HP TOUCHPAD	MOTOROLA XOOM
Kijelző mérete	9,7 inch	9,7 inch	10,1 inch
Kijelző felbontása	1024 × 768	1024 × 768	1280 × 800
Súly	680 gramm	730 gramm	730 gramm
SoC	Apple A4, egymagos 1,0 GHz Cortex A8	Qualcomm MSM8x60, kétmagos 1,2 GHz Scorpion cores	NVIDIA Tegra 2, kétmagos 1,0 GHz Cortex A9
Grafikus processzor	ImgTech PowerVR SGX 535	Qualcomm Adreno 220	NVIDIA GeForce ULV
Operációs rendszer	iOS	webOS	Android

Mindezekhez jön még a HP titkos csodafegyvere, a bejelentéskor érthetetlenül semmilyen figyelmet nem kapó Citrix Reciever, egy olyan könnyűsúlyú szoftverkliens, amely képes a webOS-t futtató eszközöket valós időben bármilyen Windows, Web, vagy SaaS alkalmazáshoz kapcsolni. A felhasználóknak így nem kell jól megszokott windowsos asztali környezetükről sem lemondaniuk, nyugodtan tovább használhatják már megismert irodai és egyéb szoftvereiket – természetesen a webOS kínálta előnyök mellett.

Írta: Joshua

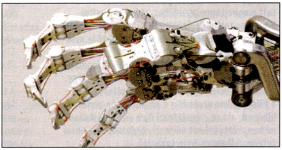
A MÉRET A LÉNYEG

Elkapkodják a világ leghosszabb repülőgépét

Kissé ugyan megkésve, de végre-valahára a Boeing is útjára bocsátotta az európai óriás Airbus 380-as tengerentúli vetélytársát, a 747-8 Intercontinentalt. Habár méreteit tekintve összességében kicsit elmarad az A380-astól, mostantól mégis „a világ leghosszabb repülőgépe" cím büszke birtokosa, amelynek szárnyfesztávja a 224 lábat (kb. 68 m) is eléri, és akár 476 (A380 = 525) utas szállítására is képes. Az 570 mérföldes (0,86 Mach) végsebesség eléréséhez szükséges teljesítményt 2x GE gyártmányú nx-2B67 hajtómű biztosítja. Habár a 747-8 nem nevezhető különösebben olcsónak (darabja jelenleg 317,5 millió dollár), máris 33 darab talált gazdára belőle világszerte, köztük olyan vevőkkel, mint a német Lufthansa (aki jól láthatóan a jó üzlet reményében fittyet hány az európai gazdasági szolidaritásra).

Az emberi agy kettős felosztását propagáló elmélet régóta ismeretes az emberiség előtt: e szerint a bal agyfélteke lenne felelős úgymond a tudásért, míg a jobb agyfélteke a kreativitásért. Erre az ideára épül ausztrál tudósok új találmánya, a „gondolkodó sisak" is, amely fejlesztői állítása szerint a bal félteke „elnyomásával" és a jobb félteke egyidejű stimulálásával időlegesen megnöveli felhasználója intelligenciáját. A kívánt hatást kis dózisú áramütésekkel érik el, amelyek hatására a tesztalanyok állítólag egészen megtáltosodtak: háromszor annyian voltak képesek sikerrel abszolválni egy komplex IQ tesztet, mint a nem felvillanyozott kontrollcsoport.

A legális tudatmódosítás mellett e hónapban egy másik ausztrál vonatkozású hír is átjutott örökké résen levő nívóőrségünk szigorú filterezésén: Julian Salvulescu melborune-i kutató, nem mellesleg az Oxfordi Egyetem Gyakorlati Erkölcstan (döbbenetes, ott ilyen is van?) Tanszékének professzora nemrégiben nagy port vert fel azon javaslatával, amely születendő gyermekek kötelező genetikai vizsgálatát célozta, magasabb IQ-jú „dizájner bébikből" álló társadalmat létrehozandó. A prof egy meglehetősen meggyőző háttéranyagot is letett az asztalra, benne olyasmiket állítva, hogy a 3 pontos átlagos IQ-növekmény 25 százalékkal csökkenti a szegénységi küszöb alatt, ill. börtönben élők számát, míg 18 százalékkal mérsékli az állami újraelosztástól való függést. „A reprodukció irányításánál olyan etikai elveket is figyelembe kellene venni, mint amilyen pl. a közérdek. Lehet, hogy valaki az individuum szintjén döbbenetesen jó életként élné meg pszichopata voltát, a közérdek mégis azt kívánná, hogy ez a valaki sohase jöjjön világra. Véleményem szerint a gazdasági és társadalmi előnyöknek nagyobb súllyal kellene latba esniük a kiválasztásnál, és csak ezt követhetnék az egyéniek. Az olcsóbb, hatékonyabb, teljes körű génvizsgálat mindezt már a közeljövőben valósággá teheti" – áll a prof javaslatában.



A német Robotikai és Mechatronikai Intézet kutatói nemrég olyan antropomorfikus robotkezet fejleszettek ki, amely joggal érdemli ki a „minden idők legkeményebbike" címet. A 38 mesterséges ízületet tartalmazó kéz ugyanis társaitól eltérően nemcsak finommotoros mozgásának kecsességével tűnik ki, hanem azzal is, hogy brutális ütközéseket is képes gond nélkül túlélni: a derék teutonok a laborban azzal demonstrálták mesteréges mellsőjük képességeit, hogy egy 66 G-s (!!!) erőhatásnak vetették alá. A robotkézen persze karcolás sem esett, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy egy brutális kalapácsütést is elviselne – mindez még számos, efféle készégeket igénylő területen (pl. gyártás, bányászat, mentés stb.) jöhet jól a későbbiekben.

Azt már megszokhattuk, hogy a munkáspárti éra közoktatásának következtében szellemi mélyrepülésbe kezdett britek erősen fogékonyak a látszólag tudományos alapú manipulációra, de még ez sem készíthetett fel minket arra a hírre, miszerint a szigetországbéli lányok és asszonyok újabban rákaptak a csirkehizlaló (!) tabletták fogyasztására... Az ok egészen prózai: a szárnyasoknak szánt szerek (amelyeket olyan sokatmondó nevek alatt forgalmaznak, mint pl: Star Curves, Big Beautiful Butt Formula és Brand New Booty) olyan tömegnövelő növekedési hormonokat tartalmaznak, amelyek – többek közt – jótékony hatással vannak a fogyasztó mellméretére. Hogy eközben mellrákot és májproblémákat is okoznak, az láthatólag egyáltalán nem érdekli a plasztikánál lényegesen olcsóbb módszerre rátalált briteket, akik (a kormány tiltása nyomán) immár akár az illegalitást is vállalják az eggyel nagyobb kosárméretért.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

HANGSZÓRÓ VS FÜLES

Azzal kapcsolatban kérném a segítségeteket, hogy van egy Gigabyte GA-P35-DS3 alaplap a gépemben, és a ház is rendelkezik első jack kimenettel. A gépen egy Windows Vista Home Premium Service Pack 2 van telepítve, és az istenért sem tudom beállítani, hogy az első és hátsó kimenet is egyszerre üzemeljen. Vagy ezt, vagy azt tudom aktívvá tenni, ami igen kellemetlen, mert az elsőbe nem szeretném a hangfalakat is bedugni, hátra pedig kényelmetlen mindig bemászni a füléssel. Van erre valamilyen megoldás? Köszönöm a segítséget!

SHIRON

Az alaplapodon Realtek HD Audio hangkártya van, így ha nem ragaszkodsz a Windows beépített meghajtóprogramjához, akkor a Realtek hivatalos weboldaláról letöltheted és feltelepítheted a legfrissebb változatot. Ezt azért is ajánlom, mert a gyári driverben lehetőséged van megmondani, melyik csatlakozó miként funkcionáljon. A jack sensing miatt elképzelhető, hogy amikor be lesz dugva az előlapi csatlakozóba a füles, akkor elnémítja a hátsókat, és amikor kihúzod, akkor engedélyezi újra automatikusan, ez hangkártyánként változik, érdemes megnézni (elvileg kikapcsolható funkció).

ALIENS VS PREDATOR SZAGGATÁS

Megvettem az Aliens vs Predator legújabb (3-as) részét. Feltelepítettem, és a videobeállítások pontban minden értéket felraktam a legmagasabb szintre. Megdöbbentő módon a gépem nem bírta ezt a szintet, ezért levettem mindent közepes szintre, de még ezt sem bírta, úgyhogy kénytelen voltam mindent a legalacsonyabb szintre levinni. Nagy megdöbbenésemre a játék még ekkor is szaggatott, ebben szeretném kérni a segítségeteket.
A gépem megfelel a konfigjának, mégis szaggat a játék. Szerintetek a konfigban van a hiba?
Jelenlegi konfigom:
– Alaplap: Gigabyte MA78LMT-S2
– Ram: 2GB DDR3 1333Mhz CL9 Kingston
– Processzor: AMD Athlon II X2 250 Dual-Core
– Videokártya: MSI R4350-MD1GH
Előre is köszi a segítséget.

Igen, sajnos a géppel van a probléma, ugyanis a videokártyád egy belépőszintű modell (volt egy generációval korábban), inkább multimédiás dolgokra (filmnézés stb.) tervezték, mintsem játékra. Annak a cseréje (mondjuk egy HD5670-re) jelentősen javítana a játék sebességén.

UPGRADE

Gépvásárlás előtt állok, és a segítségedet kérném! Én már néztem, de nem tudok dönteni, hogy Intel vagy AMD-s gépet vegyek!
Intel:
– Gigabyte P55A-UD3 alaplap
– Core i5-760 processzor
– 2×2 Gb Kingston HyperX 1600 CL9 memória
– Sapphire Radeon HD5850 Toxic 1Gb videokártya
– Chieftec GPS-550A 550W tápegység
– Samsung HD103SJ 1Tb winchester
AMD:
Gigabyte 890GPA-UD3H alaplap
Phenom II 955 X4 Black Edition

A többi alkatrész ugyanaz lenne! Egy kérdésem lenne még, plusz egy SSD-vel mennyivel lenne gyorsabb a rendszer, mint egy sima HDD-vel? Előre is köszönöm a válaszodat! Üdv.:

ÁDÁM

A két konfig közül én az inteleset vinném, játékok alatt valamivel gyorsabb lesz, mint az AMD-s, és kevesebbet is fogyaszt. Egy normális SSD 25-30 ezer forint körül indul (pl. Intel X25-V 40 GB, OCZ Vertex 2 60 GB), és nagyon sokat tud javítani egy rendszer rugalmasságán. Korlátozott kapacitása miatt nem fogsz tudni minden játékot rátelepíteni (nem is nagyon lenne értelme), de az összes alkalmazásod el fog rajta férni valószínűleg. Merevlemezt így mindenképpen kell mellé venned, azt nem tudod megúszni. Ha a vásárlás mellett döntenél, érdemes elolvasni a jó pár számmal ezelőtti SSD használati útmutatónkat. *(A 2010/03-asban volt az említett cikk. – Joc)*

HIBÁS HANGKÁRTYA

Helló! Az lenne a problémám, hogy van egy sztereó „hangfalszettem", és nem szól közülük csak az egyik! Az biztos, hogy nem a hangfalakkal van gond, ugyanis már a régebbiekkel is ezt csinálta, sőt, még fülhallgatón is csak az egyik részén szól valami! Én már minden tőlem telhetőt kipróbáltam, de nem sikerült elérnem semmit! A választ előre is kösz!

Valószínűleg a hangkártya jack kimenetével lesz a gond, hacsak nincs elállítva valami Windowson belül (pl. teljesen jobbra vagy balra tolva a balansz). Könnyen kiderítheted a turpisságot, ha kölcsönkérsz valakitől egy PCI-os vagy PCI-Expresses hangkártyát, és azzal próbálkozol.

VGA-HIBA

Segítségeteket szeretném kérni abban, hogy vettem nemrég egy laptopot: HP G62-A70EH (WZ774EA). A problémám a következő lenne: van benne egy ATI Radeon HD545v „videokártya", ami PCI-Express 2.0 x16-ot támogat, de a GPU-Z szerint csak 1.1-en működik... és hogy ezt az energiatakarékos üzemmód is kiválthatja. Mikor tápról használom, akkor is ezt írja ki. Pedig a tápról való üzemeltetéshez minden energiatakarékos sémát kikapcsoltam, így maximális teljesítményen van minden részegysége a laptopnak. A „videokártya" driverében is kikapcsoltam az ATI PowerPlay-t. Más nem jutott eszembe. (A bios-ban nem találtam erre beállítást.) Minden driver friss (ATI/AMD driver 11.1-es, azt hittem, majd ezzel megváltozik, de nem).
– Oprendszer: Windows 7 Ultimate (32bit)
Rendszer (ha kell az infó róla):
– Processzor: AMD Athlon II P320 2,1 Ghz (Dual Core)
– Memória: 2 Gb DDR3

Ha tudnátok segíteni, azt előre is megköszönném! Töltöttem föl egy képet a GPU-Z kiírásáról. De, ha igazából ez nem hátrány (sebességben), akkor győzzetek meg erről :) Mintha úgy olvastam volna régebben, hogy ez a 2.0-s szabvány gyorsabb. Üdv.:

DANI

Valóban, a 2.0-s szabvány nagyobb sávszélességet tud biztosítani a videokártyák számára, de a valóságban a notebookodban lévőnek bőven elég lenne az 1.1-es verzió által biztosított érték is. Mindazonáltal töltsd le a magyar fejlesztésű AIDA64 nevű programot, és nézd meg azzal is, mert lehet, hogy a GPU-Z téved. Egyébként pedig nem érdemes ezzel foglalkozni, sebességben nem fogsz észrevenni változásokat, bátran keresgélj teszteket a gépről (magyart is fogsz találni), és pár ingyenes tesztprogrammal könnyedén leellenőrizheted ezt az állítást. A PowerPlay-t

pedig ajánlatos visszakapcsolni az energiamenedzsmenttel egyetemben, ugyanis nemcsak kevesebbet fog fogyasztani a géped üresjáratban, de jóval halkabb is lesz.

RAM-GOND

Lenne egy problémám. Belemegyek a sajátgépbe, ott 4,13 GB RAM-ot ír ki, na most nekem nagyon kéne a RAM egy játékszerverhez, de nem tudok másfél GB-nál többet beletenni. Megnéztem feladatkezelőben is, hogy hány GB RAM-om van, ott pedig másfél GB-ot írt ki. Ez a dolog engem nagyon dühít, remélem, tudtok segíteni. Az oprendszerem Windows Vista 32 bites.

ANDRÁS

A Sajátgépben valószínűleg a merevlemezeden található szabad helyet látod, nem pedig a fizikai memória mennyiségét, a kettő nem ugyanaz. Ha a gépedbe nem tudsz 1,5 GB-nál több memóriát tenni, akkor sajnos a merevlemezhez kell fordulni, ugyanis ott is tárol a rendszer egy ún. virtuális memóriát (ha a fizikai elfogy, innen dolgoznak a programok). Sajnos ez rajtad nem segít, ugyanis a szerverek általában csak fizikai memóriát képesek felhasználni a futásnál, virtuálist nem. Magyarán, ha elérted az alaplapod által támogatott memóriamennyiség maximumát, akkor modernebb alaplapra, processzorra és memóriára való cseréjével tudod csak orvosolni a problémát.

NOTEBOOK UPGRADE

Már nagyon régóta konzolon játszom, de egy karácsonyi akcióban sikerült nagyon jó áron hozzájutnom ehhez a laptophoz: Asus Aspire 5742ZG-P612G25Mnkk
Adatok:
– Intel Pentium processor P6100 2.00GHz
– Dual Core
– 15.6" HD LED LCD
– ATI Mobility Radeon HD 5470
– 2GB DDR3 HYNIX 1333 MHz RAM HMT325S6BFR8C-H9
– Windows 7 Home Premium 64 bit

Windows élményindex:

– Processzor:	5.7
– Memória:	5.5
– Videokártya:	5.0
– Játékra szolgáló videokártya:	6.3
– Elsődleges merevlemez:	5.9
Teljes értékelés:	5.0

Alapvetően netezésre vettem, de kiderült, hogy játékra is alkalmas... Alkalmi játékos vagyok, és nem hardcore gamer. Bőven beérem egy akadásmentes, élvezhető játékmenettel. Pár játék van csak telepítve a gépen: Zombie Driver, Resident Evil 5, Worms Reloaded, NFS Hot Pursuit, NFS World.
A későbbiekben szeretnék ezekkel is néha játszani: NFS Shift 2, Bulletstorm, Test Drive Unlimited 2. Az NFS Hot Pursuitnál már akadozik a játék a nagyobb karamboloknál, de egy 4 GB-os ReadyBoost-ra elkülönített pendrive látható javulást idézett elő. Ebből következtettem arra, hogy RAM-bővítéssel számomra élvezhető szintre lehetne hozni a játékmenetet.

A kérdéseim a következők lennének:
– Érdemes-e RAM-ot bővítenem?
– Ha igen, mekkora méretű és milyen RAM-ot vegyek, amely passzol a meglévő mellé, és még ki is tudja használni a rendszer?
2 db RAM-foglalat van a notebookban, amelyből az egyikben a fent már említett 2GB DDR3 HYNIX 1333 MHz RAM HMT325S6BFR8C-H9 típusú foglal helyet. Több ismerősömet is kérdeztem, de mindenki más tanácsot adott... Szeretném kérni a segítségeteket, mert kissé eltávolodtam már a PC-s játéktól és a velük járó bővítésektől... Kb. a Pentuim 2 konfigom volt az utolsó, amelyet játékra is használtam, azóta csak konzolon játszottam, de most megjött a kedvem újra PC-t is használni – természetesen egy, a számomra már megszokottabb vezetékes X-Box 360 Joy-jal... Válaszotokat előre is köszönöm! Üdvözlettel, hű olvasótok!

CZ

Jól látod a helyzetet, a memóriabővítés könnyedén orvosolhatja számos problémádat. Szerencséd van, ugyanis a RAM-árak padlón vannak, egy 2 GB-os DDR3-1333-as notebook-memória ára nagyjából 6-7 ezer forint körül mozog, de a felkapottabb márkákért (Geil, Kingston stb.) se kell többet fizetni 8-9 ezernél. A Kingmax és Kingston RAM-okat bátran tudom ajánlani, nem szokott velük gond lenni. Mondanám, hogy a jövőre gondolva (és a memóriaárak emelkedését prognosztizálva) vegyél két darab 4 GB-os modult (mert arányaiban nézve azok se drágák), de egyelőre nem tudnád kihasználni a 8 GB RAM-ot, így erre a lépésre csak akkor biztatlak, ha legalább 2-3 évig megtartod még a gépet.

DVD-GOND

Kezdek tanácstalan lenni. Az egyik ismerősöm kiírt nekem DVD-re jó néhány Star Trek-es filmet. Kölcsönadta, mert szerettem volna megnézni. Jelen pillanatban a DVD-lejátszók üzemen kívül vannak, így a gépen akartam megnézni. Amikor beraktam a DVD-t, fel sem ismerte. Mintha semmit sem raktam volna be. Amikor megpróbálkoztam apukám (én már csak így hívom, mert így illendő) laptopján, ott kb. 20 másodperc után felismerte, és minden okés volt. Bármit is kapok az említett ismerősömtől, mindig így járok. Tudnál nekem ez ügyben segíteni?

MARCI

Ha a saját magad által beszerzett lemezekkel (esetleg a PC Guru melléklettel) nincsenek ilyen problémáid, akkor elképzelhető, hogy az ismerősöd olyan módon írja ki az adott lemezeket, amit a lejátszód vagy nem támogat, vagy nem képes normálisan kezelni. Régebben ilyen gond volt az is, ha az adott lemezt nem zárták le írás után (meghagyva rajta a szabad helyet egy következő íráshoz), érdemes lehet rákérdezni nála, hogy milyen programmal és hogy ír DVD-t, esetleg egy újraírható lemezzel próbálkozni.

GÉPCSERE

Van egy régi gépem:
– Codegen ház 350W-os tápjával, CoolerMaster hűtővel
– Asus A7N8X E-Deluxe alaplap
– AMD Sempron 2600+ proc.
– 2x256 MB mem.
– Ati Radeon 9550 videok.
– Samsung 160 GB winch.
– Samsung 500 GB winch.
– NEC dvd RW
Gondolom, ezek után bármit veszek, az előrelépés. Irányelveim a következőek:
– Nagyon halk legyen, mert többnyire éjjel használom (mint most is).
– Legyen D-sub kimenete, mert gépezés közben a PIP-es tv-n NFL meccset szoktam nézni (mint most is). A PIP pedig csak D-sub -ról működik.
– Minden mai játék fusson rajta. (Pl: Dragon Age 2, Witcher 2)
– Beleférjen 150e Ft-ba.
A következőt képzeltem el:
– Thermaltake DH101 VF7000BNSD ház
– Chieftec CTG-500-80P táp
– Gigabyte GA-880 GM-UD2H alaplap
– AMD Phenom II X4 955 proc.
– 4 GB Kingston DDR3-1333 mem.
– Gigabyte HD5670 1GB videok.

Az egyik problémám a csend. Az általam választott házban egy 16 és két 19 dBA-s hűtő van. A táp 24 dBA. Plusz a proc. gyári hűtője, a videok. hűtője, winch-ek zaja. Ezek a zajok összeadódnak? 80 dBA-nál már füldugót kell használni. Halkabb lesz ez a gép, mint a régi? A másik problémám a D-sub kimenet. Van a HD5670-es kártyánál jobb, amin van D-sub? Esetleg lehet használni az alaplapi D-sub-ot netezésnél, és egy jobb kártya HDMI-jét játékhoz?
Minden javaslat érdekel. Válaszodat előre is köszönöm, mely megfelel e-mailben is, nem szükséges az újságba betenni. Üdv:

VILI

Ma már nagyon kevés gyártó tesz analóg videokimenetet a videokártyákra, mert DVI-ből könnyedén előállítható ilyen jel, az ehhez szükséges átalakítót gyakorlatilag az összes cég mellékeli a VGA-khoz. Ha a csendre mennék, én biztos inkább egy Core i3-as vagy i5-ös processzort néznék ki egy H55-ös alaplappal, hiszen a gyári hűtő is nagyon halk, ami ezek mellé a procik mellé jár (a zajszintek egyébként szerencsére nem adódnak össze, hanem nagyjából a leghangosabb számít). A Chieftec táp helyett bőven elég egy Corsair CX430, ami biztos, hogy kategóriáján belül az egyik leghalkabb a mai mezőnyben. Sajnos csak az egyik videokártyához tartozó kimeneteket lehet használni, így az integrált és a dedikált VGA-k ilyesfajta párosítása nem megoldható.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Kutyafuttában, na, úgy írom most ezt a levrovot, mert ha végeztem, megyek is haza. Persze mondta mindenki korábban, hogy „nyugi, a gyerek lesz majd beteg, meg lázas, és olyankor nem szép látvány", de azért amikor valóban beüt a ménkű, az egyáltalán nem jó – elég nehéz ám megmagyarázni egy tizenhárom hónapos embernek, hogy az orrába tuszkolt cső a végén a sivító porszívóval az ő érdekeit szolgálja, és nem valami rég elfeledett sátánista szekta ünnepnapjainak felidézése a célunk. Viszont legalább már látom a ritmust: abban a pillanatban, hogy én meggyógyulok (és ezt hangosan ki is jelentem), a Sors vigyorog egyet, feldob egy pénzt, és vagy a gyerek, vagy a feleségem láza kúszik a nemkívánatos tartományba. Persze azért vannak szent és sérthetetlen dolgok, ráadásul rég nem látott mennyiségű levelet küldtetek – lássuk hát az e havi termést.

A SIMS ÉS ÉN

Kedves Miguel!

Most, hogy az újság elejére értem (igen, hátulról kezdem el olvasni a levrov, a hardverek meg a hardvermentőöv miatt), amikor az eladási lista tagjaihoz írsz megjegyzést (gondolom, hogy te írod), akkor a Simset mért nem kedveled ennyire??

Tudom, hogy nem egy fantasztikus játék, és hogy soha nem fog eladási rekordokat megdönteni, de vannak más játékok is, amik nem valami gyönyörűek, mégis ott vannak a listán, és azokat meg nem úgymond „szidod" ennyire. Jó játékot a Dragon Age 2-vel! :D

GEBRI MÁTÉ

Ó, nem azért van ám ez a kivételezés, mert én mondjuk utálom a Sims sorozat minden egyes átkozott tagját, vagy mert mondjuk a Sims ne lenne sikeres játék (hiszen talán a legsikerebb PC-s cím), egyszerűen csak minden egyes alkalommal ott van a listán, ráadásul nem is egyszer – amúgy sem egyszerű megszülni azokat a mondatokat hónapról hónapra, de a Simsszel kapcsolatban tényleg mindent elmondtam már, amit akartam, sőt, már azt is, amit nem. Így inkább kihasználom azt a pár sort, és azt teszem, ami épp az eszembe jut. Ebben a hónapban például a francia ellenállóknak üzentem, legközelebb pedig a hókifli receptjét osztom meg a nagyérdeművel. Vagy a Bloody Mary-ét, még nem tudom.

JÁTÉKBÓL

Üdv, Miguel!

A tesztelt játékokat honnan szerzitek? A magyar játékfejlesztő cégek küldenek egy példányt? És ezt a játékot megtarthatjátok, vagy egy kis idő után tovább kell küldenetek egy másik újságnak, esetleg vissza az eredeti cégnek? Válaszodat előre is köszi:

KRISTÓF

Vegyes ez a kérdés, de mielőtt nagyon belemennénk, mondok plusz egy dolgot, amit szerintem senki nem hisz el: van, hogy a saját pénzünkön vásároljuk meg a tesztelendő játékot (ennyit arról, hogy mi „ingyen kapunk mindent").

De hogy a kérdésedre is válaszoljak: igen, alapvetően kapunk tesztpéldányt a játékokból, a külföldi cégektől a hazai forgalmazón keresztül, a hazai cégektől meg attól függően, mekkora csapatról van szó. Persze az sem egyértelmű, hogy amikor majd a Heroes VI megjelenik, a Black Hole átpostáz nekünk párat, hiszen ők „csak" a fejlesztők, a terjesztést a Ubisoft intézi, így az sem lepne meg, ha Franciaországból kapnánk majd tesztpéldányt. Nem úgy kell elképzelni, hogy hozzánk is a bolti, dobozos változat jön – persze van olyan is, de jobbára teljesen csupasz, fehéren nyomott lemez jön, amire csak a játék neve, pár kódszám, no meg a SZIGORÚAN TITKOS felirat van rászitázva. Eggyel jobb, mikor úgynevezett promópéldány jön, ez már majdnem olyan, mint az eredeti, csak a borító van halványabban nyomva, és a kézikönyv sincs benne a dobozban.

Nagy ritkán van olyan, hogy eredeti, bolti forgalomba szánt csomagolásban jön a tesztelendő matéria, ennek egészen addig örülünk, amíg ki nem derül, hogy tovább vagy vissza kell küldenünk (szerencsére azért ez a ritkább).

És persze nem utolsósorban a tesztpéldányok esetében is egyre inkább előretör a digitális terjesztés: van, hogy kódot kapunk, amivel a Steamről idejekorán letölthetjük a játékot (ilyen volt például a Civilization V tesztje is, hetekkel a megjelenés előtt tudtam vele így játszani), ami viszont általában a megjelenés után nem sokkal vagy eltűnik (ilyenkor szomorkodunk), vagy átalakul teljes értékű játékká, és megjelenik a többi, megvásárolt játék között. Volt még egy érdekes eset mostanában: a TDU 2 Xbox 360-as változata úgynevezett Green Discen jött, ami avatatlan szemnek akár egy sima, írt DVD-nek is tűnhetett volna, azzal a kis különbséggel, hogy a Namco Bandai a sokszorosítást végző gyárból személyesen nekem küldte – kis szépséghiba, hogy a megjelenés napján kijött patch telepítése után azonnal használhatatlanná vált a lemez, kénytelen voltam egy igazit szerezni.

AGYAFÚRT EA

Kedves Miguel!

Először írok Neked, így eléggé nehezemre esik megfogalmazni egy épkézláb levelet, de megpróbálom. Szóval. A minap történt, hogy kiszivárgott a Crysis 2 béta verziója. Nálam (és gondolom még elég sok embernél) a Crysis 2 az előzetesek alapján is az év talán legjobban várt játéka. Letöltöttem a játékot (na most próbálok objektív lenni), és nem bírtam abbahagyni, pedig ez csak egy bugos verzió. Nagyon sokat laggoltam, rengeteg MI és grafikai hibát találtam, mégis megfogott a játék. Azt gondolom, hogy ha ez a bugos verzió így le tud kötni, akkor milyen lehet a teljes verzió? Miután kiléptem a játékból, elő is rendeltem rá. Na és most jön az, amiért valójában írok. Szerintem ezt nem egy ember szivárogtatta ki, hanem maga az EA. Persze most megy a nagy nyomozósdi, de ez is csak azért van , hogy minél nagyobb visszhangja legyen a dolognak, és ugye minél többen hallják a dolgot, annál többen fogják letölteni a béta verziót. Namármost: ha sokan letöltik, sok embernek megtetszik, és ha van rá kerete, meg fogja venni. Szóval szerintem ez is csak egy marketingfogás. Persze aztán lehet, hogy tévedek, de ha jobban átgondolom, nem is olyan hihetetlen , hogy az EA töltötte fel a játékot. Örülnék, ha viszontlátnám az újságban levelem, mert kíváncsi vagyok rá, hogy mit válaszolsz.

Üdvözlettel:

B.GÁBOR

Azt válaszolom, hogy bennem is felmerült, hogy ez volt a forgatókönyv (bár azért biztosra nem mondanám). Illetve várj, mielőtt továbbmegyünk: LETÖLTÖTTED?! Hát, ez igazán nem volt szép tőled.

Szóval. Bennem is felmerült, hiszen első blikkre az EA és a Crytek csak nyerhet a dologgal – ha figyelembe vesszük azt az elméletet, hogy a kalózkodás pontosan azt a néptömeget érinti, aki amúgy sem venné meg a játékot (magyarán amikor egymillió letöltött CoD-ról beszélünk,

akkor nem ennyivel kevesebb az eladás, hanem ennyien vannak azok, akik akkor sem vették volna meg, ha ingyen adnák a boltban – hangsúlyozom: az elmélet szerint), akkor nagy baj nem lehet. Aki eddig sem akarta megvenni, az tulajdonképpen lényegtelen, ugyanígy azok is, akik már egy éve eldöntötték, hogy ha törik, ha szakad, ők megvásárolják a Crysis 2-t, szóval csak azok maradnak, akik vacillálnak, akik még nem döntöttek, akiknek kell egy utolsó lökés. Itt jön az összeesküvés-elmélet: az EA egy pillanatra nem néz oda, és puff, már kint is van a neten a játék egy közepesen herélt változata, az emberek letöltik, és döntenek, a pénz meg dől, mintha muszáj lenne. Ott azért kicsit sántít a dolog, hogy a kiszivárogtatott változat legjobb tudomásom szerint csak DirectX 9-es volt, ráadásul a hanggal és az optimalizálással is voltak gondok, de aki azt akarja gondolni, hogy az EA áll a dolog mögött, az erre úgyis azt válaszolja, hogy direkt csinálták, hogy az emberek azt mondják, „ha ez ilyen jó bugosan, milyen lesz majd a végleges, bolti változat", és megveszik azt. Szóval én nem szívesen foglalok állást, legyen elég annyi, hogy manapság két dolog biztos: a nagy kiadók semmit sem tesznek véletlenül, illetve hogy ha valamit igazán el akarnak lopni, azt lehetetlen megvédeni.

CSÚNYA BATE

Szia, Miguel!

Légyszi, írjátok már meg, hogy hogyan lehetek nagyon hamar rohadt gazdag! Mert én tök hülye vagyok, és oldja már meg valaki helyettem még az ötletet is. Látom, most ez a trend! Döbbenet, milyen leveleket kaptok! Szeretnék játékokkal foglalkozó weboldalt, de hogy kezdjek neki, meg kitől kérjek tesztjátékot. Meg akarok fordítással foglalkozni, de mit meg hogyan?! Embereknek nincs anyja meg apja, aki foglalkozzon vele. Vagy barát, barátnő, akivel agyaljon, ha már magától nem jut eszébe semmi. Agyrém, hogy tőletek vagy egyáltalán bárkitől ilyen módon kérnek megoldást életük felvirágoztatására. Na mind1.

Ugyan, ne légy gonosz, az itt az én feladatom – ha valaki úgy érzi, hogy minket kell megkérdezzen, tegye csak meg. Engem sokkal inkább zavarnak az olyan kérdések, amikre a válasz ott van a neten, csak rá kéne keresni...

Észrevételek:
A közelmúltban bekövetkezett gárdalecserélődést is nehezen viseltem, volt a megszokott banda, most meg van kb. mindenki más, de ezt is meg lehet szokni. ChoCho-t bírom, már majdnem a gyerekem lehetne, de jól ír, könnyen emészthető, humoros, de benne is van a tartalom. NightBagoly meg Miguel cikkeit szoktam még szeretni, valahogy számomra ők azok, akik felismerhetőek, ha nem is nézem meg előre, ki írja a cikket. De persze a többi is jó.

A változás elkerülhetetlen, van, aki elmegy, van, akit elküldünk, de azért általában arra odafigyelünk, hogy aki jön, legyen olyan jó, mint aki elmegy.

Meglepődtem, hogy Midnite szerepel mostanában leginkább a WOW-val kapcsolatosan, Chrisszel volt a PCG Live-ban is, meg a cikket is ő írta. Egyenjogúsági élharcos, az egyik legnagyobb játékostáborral rendelkező játékot egy lány teszteli és ismerteti, nagyon dögös a fotója! Kérünk egy fürdőruhás képet Midnite-ról! Lehet fürdőruha nélküli is! :) Ezzel lehetne indítani mondjuk a PCG posztersorozatot. Következő számban meg lehetne Chris. Szintén fürdőruhában.

Na, fürdőruha nélküli kép már volt is Midnite-ról korábban, a cikkek végén. Most mit izélsz, van rajta fürdőruha, vagy nincs? Na ugye.

Ne bántsátok Christ, hogy Eric Cartman, szerintem tök cuki, egyik legjobb egyéniség a csapatban. A pufibb emberek mindig jobb kedélyű, életvidámabb arcok.

Hihi, pufibb, ez jó. Amúgy nem is bántjuk szinte soha, a múltkor is volt egy nap, mikor csupa jót mondtunk neki, de aztán elkanászodott, elkezdett visszaszólogatni, na, azóta oltjuk megint folyamatosan.

BATE-re szóljatok rá, hogy ne káromkodjon annyit a Twitteren, mert tök illúzióromboló. Rátok felnézünk, még akkor is, ha szerintem kb. már sajnos egy 10-essel is idősebb vagyok, mint a Guru-átlag (ChoCho ebben sokat segít). Biztos sokan olvasnak titeket mindenhol, és persze értem, hogy a Twitter meg egyéb fórumok privát csatornának számítanak, de valamilyen szinten már ti is közszereplők vagytok, példát kell mutatni. Bate meg azért tud néha keményeket odaszólni.

Bate a személyes twitterén úgy viselkedik, ahogy csak akar – értem én, amit mondasz, de ha nem tetszik az, ahogy ő (magánemberként szigorúan, és nem Bate-ként a PC Guruból) megnyilvánul, akkor a varázslatos „unfollow" gomb megnyomásával kilőheted őt a mindennapjaidból. Amúgy meg igazad van, BATE, NE KÁROMKODJ ANNYIT!

Láttam Sasát és a másik régi motorost (neve most nem ugrik be) **(Grath lesz az, az elődöm. – M)** a kölni GamesCom-on tavaly. A sok zacskó, repianyag, plakát és egyéb relikvia cirka ugyanaz volt itt is, ott is, egy dolog lett volna jó, ha kicsit odaadják, nagyban lógó VIP felirat. Ezért nektek fizetnetek kell oda? Ha jövőre kimegyek, állom ennek a teljes költségét, lehet rátok hivatkozni, mint PC Gurus, hogy én is egy ilyen VIP lappal nézhessek meg mindent. Nagy segítség lenne. Na megyek, mert ez már olyan, mint akiket az elején szidtam. Szóval minden szép és jó, minden jót nektek, jók vagytok, hajrá, Midnite képét várjuk!

SHOT

Ha idén meglátsz Kölnben, és odajössz, szívesen adok neked VIP feliratú bilétákat, általában a kiadók osztogatják, és sokra nem mész vele – egy-két standhoz nem kell sorban állnod, meg ilyesmi. Az igazán jó dolgokat a Press feliratú cetli adja, de ahhoz az kell, hogy újságíróként regisztrálj a Gamescom szervezőinél, ehhez viszont vagy egy pár hónapnál nem régebbi, megjelent cikk kell, vagy újságírói igazolvány. Ha bármelyik megvan, szólj, és segítek regisztrálni, ingyen van minden.

Ennyi volt, emberek, vár a család.

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE

Hi, PC Guru Team!
A héten volt egy kis időm, és átnéztem az utóbi öt év összes PC Guruját (nem mondom, elég sokáig tartott, de megérte!), és 2 dolgot vettem észre. Ahogy telt az idő, egyre kevesebb lett a játékteszt és a hardverbemutató, és egyre több a „töltelékcikk" (ez nem feltétlenül rossz, csak kicsit érdekes szerintem). A második: az eltelt évek során majdnem mindenki lecserélődött a csapatban (konkrétan én már csak Chrisről tudok, aki még a régi csapatot képviseli). Egyvalami azonban van, ami nem változott: a magas színvonal (és ez azért nagy szó!). Ezzel zárom soraimat , és a Guru legyen veletek! *QQRIQ*

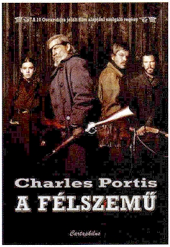
Egy kicsit talán úgy tűnhet, hogy az olyan leveleket választom be, amikben gátlástalanul szembedicsérnek minket, de persze nem így van. Valójában azért QQRIQ a „nyertes", mert szeretem, amikor valaki észrevesz trendeket az újságban: valóban, az elmúlt két évben szándékosan készítünk olyan cikkeket is, amik nem kizárólag egy bizonyos játékról szólnak, hanem valami olyasmiről, ami csak némi továbbgondolással köthető a játékokhoz. A PC Guru Extra rovat cikkeiben volt már sok minden, például ennek keretein belül mentünk el katonának, vagy hogy messzebb ne menjek, itt osztotta az észt az előző számban Wilson arról, miért is kerül annyiba egy játék, mint amennyit elkérnek érte a boltban. Annak persze külön örülök, hogy akad olyan olvasó, akinek ez tetszik – szerintünk ugyan fontos, hogy a fő hangsúly a továbbiakban is a játékokon legyen, de azért nem árt néha messzebb nézni a monitornál. Hogy a másik észrevételre is válaszoljak: Chris (és Stöki!) mellett igazából már Shoebaron is itt lebzsel egy ideje, de szerencsére őt a főszerkesztői posztnál közelebb nem engedjük (őszinte pillanataiban ő is tudja, hogy ez így van jól, nem igaz, Shoe?).

Ez a levél ebben a hónapban egy Carrerás ajándékcsomagot ért a Stadlbauer Kft. jóvoltából. Szeretnél nyerni te is? Ne fogd vissza magad, írj levelet a levrov@pcguru.hu címre!

CHARLES PORTIS

A félszemű

regény • Cartaphilus Kiadó



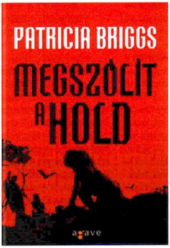
A filmrovatban már említettük a Félszeműt, azonban jó tudni, hogy a Coen-testvérek westernje egy regény alapján készült, és a Cartaphilus kiadónak hála Charles Portis kötete végre magyarul is elolvasható, így aki szeretne megismerkedni az eredetivel, annak már semmi nem állhatja az útját. Portis regénye nemcsak a történet, de a stílus okán is érdemes a figyelemre, ugyanis a II. világháború utáni amerikai irodalom egyik legjobb kötetével van dolgunk.

PATRICIA BRIGGS

Megszólít a hold

regény • Agave Könyvek

A Twilight korában sosem lehet elég a természetfeletti lényekből, és az Agave Könyvek igyekszik is kielégíteni az igényeket, ugyanis legújabb sorozatukban egy autószerelő lány áll a középpontban, aki időnként prérifarkassá válik. Talán mondanunk sem kell, hogy ilyen háttérrel számos meglepő kaland vár majd hősnőnkre, és ha még nem unod a vámpírokat és egyéb furcsaságokat, akkor nyugodtan tehetsz egy próbát vele.



ANTOLÓGIA

Legendák – második kötet

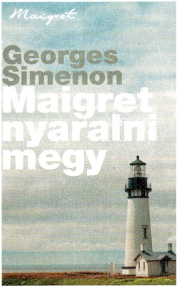
képregény • Delta Vision Kiadó

Újabb Warcraft képregény (lényegében manga) látott napvilágot nemrégiben, méghozzá a Legendák második kötete, amely az elődhöz hasonlóan négy történet segítségével enged bepillantást Azeroth világába. A kötet 176 oldalon, fekete-fehér rajzokkal várja a Warcraft-fanatikusokat, illetve azokat az olvasókat, akik meg voltak elégedve a Napkút-trilógiával és a Legendák első kötetével.

GEORGES SIMENON

MAIGRET NYARALNI MEGY

Agave Könyvek • 178 oldal • 2280 Ft

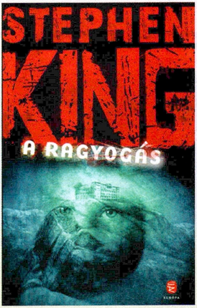


Az Agave Kiadó a kezdetektől komolyan veszi a krimivonalat, amit nemcsak az bizonyít, hogy számos olyan szerzőt (Lawrence Block, Dennis Lehane, Steven Saylor) hoztak be a magyar piacra, akiket azelőtt senki, de most egy olyan íróra is lecsaptak, aki igazi alapműveket, klasszikusokat tett le az asztalra a műfajban. Nem tévedés, 2011-től az Agave Könyvek a Maigret-sorozat hivatalos kiadója, és az igényes köteteiről (is) híres cég most is remek munkát végzett. Indulásként rögtön egy regény és egy novelláskötet is elérhetővé vált Georges Simenon munkásságából, és a Maigret címek egyedi formátumot és rendkívül visszafogott, mégis elegáns külalakot kaptak. A Maigret gyanút fog mellett kezdésnek a Maigret nyaralni megy érhető el a könyvesboltok polcain – ez utóbbi ráadásul egy olyan történet, ami korábban nem volt elérhető magyar nyelven. Ahogy a cím is sugallja, Maigret épp a nyaralását tölti, mikor egy kórházi haláleset kapcsán egy bűnügybe botlik. A nyilvánvaló jelek természetesen nem hagyják nyugodni a felügyelőt, és hiába tölti épp a pihenőidejét, szép lassan elmerül a nyomozásban. Simenon munkája hozza a tőle elvárt színvonalat, és nemcsak a rajongóknak ajánljuk, hanem azoknak is, akik eddig még csak hírből hallottak a legendás Maigret-ről.

STEPHEN KING

A RAGYOGÁS

Európa Könyvkiadó • 512 oldal • 2900 Ft



Stephen King 1977-ben jelentette meg A ragyogás (eredetiben The Shining) című regényét, és hiába telt el azóta harmincnégy év, a mester munkája mit sem vesztett az erejéből, az embert még most is ugyanúgy kirázza a hideg az oldalakat pörgetve, mint a hetvenes évek végén. Ennek is köszönhető, hogy King munkái nem kopnak ki a könyvesboltok polcairól, és generációról generációra képesek megragadni a horrorra fogékony közönséget. Hosszan lehetne vitatkozni, hogy melyik King legjobb munkája, azonban abban sokan egyetértenének velünk, hogy A ragyogás egyértelműen benne van az első háromban. Ahogy azt a szerzőtől megszokhattuk, ismét a természetfeletti okoz bonyodalmat, ezúttal egy hotel képében, ahová Jack Torrance költözik be a családjával, hogy a téli holtszezonban ellássa a gondnoki teendőket. Kezdetben nincs is semmi baj, azonban a hotel épületét megszálló sötét erő rátelepszik Jackre, aki szép lassan kivetkőzik magából és családja ellen fordul. A menekülés egyetlen reménye Jack fia, Danny, aki egyedi, természetfeletti képességekkel (a ragyogással) bír. A ragyogás precíz, szépen felépített regény, nyomasztó részletekkel, nagyszerű leírásokkal és fokozatosan növekvő feszültséggel. Elkezdeni könnyű, letenni nagyon nehéz, melegen ajánljuk mindenkinek, aki még nem olvasta.

AVRIL LAVIGNE

GOODBYE LULLABY

Sony Music ➲ 14 szám

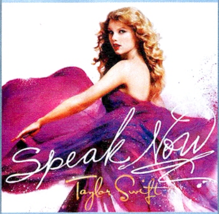
Majdnem hónapra pontosan négy éve, hogy megjelent Avril Lavigne legutóbbi albuma, a The Best Damn Thing, de a várakozásnak vége, hiszen március elejétől már kapható a kanadai énekes/dalszövegíró Avril negyedik albuma, a Goodbye Lullaby. Az énekesnő a 2002-ben kiadott első lemezével (Let Go) igazi egyedi hangot hozott a női előadók közé, és nem csak egyszeri csodáról volt szó, hiszen a bravúr megismétlődött a 2004-ben megjelent második nagylemezzel, az Under My Skinnel. Sajnos a harmadik Avril korong már korántsem volt annyira egyedi, mint elődei, a fiatal énekesnő betagozódni látszott az egyen popsztárok sorába, és sokan a negyedik albumtól várták a kitörést a tucatpop kategóriából. Aki egy megújult Avril Lavigne-t vár a Goodbye Lullaby lemezen, az sajnos csalódni fog, ugyanis ez az album követi a harmadik korongon kikövezett utat, és bár még mindig érezhető, hogy Avril kicsit más, mint amerikai kolleginái, de a dalok nem nagyon képesek kitörni a rádiószlágerek kicsit langyos közegéből. Mindezt csak tetézi, hogy a 27 éves énekesnő mintha nem akarna elszakadni közel tízéves gyökereitől, és még mindig a tinédzser közönségnek énekel, miközben az a generáció, aki a 2000-es évek elején Avril zenéjére lázadt, már csak-csak felnőtt, így bőven lenne kinek felnőttesebb, érettebb albumot készíteni. A Goodbye Lullaby persze nem rossz zene, csak koránt sincs már akkora ereje, mint Avril korai albumainak. Hallgatható, változatos, igényes popzene, de se több, se kevesebb.

MAROON 5

HANDS ALL OVER

Universal Music ➲ 13 szám

Akárcsak a balra tárgyalt Avril Lavigne, a Maroon 5 névre hallgató kaliforniai rockbanda is 2002-ben robbant be a köztudatba – habár a csapat nagy része már korábban is együtt zenélt, az 1997-ben alapított Kara's Flowers nevű együttesen belül. Az áttörés végül némi tag- és névcserét követően jött össze, és ha a Maroon 5 kerül szóba, akkor sokaknak biztos azonnal beugrik az egykor a slágerlisták élén csücsülő This Love vagy éppen a She Will Be Loved. Az igencsak komoly sikernek számító első album, a Songs about Jane után öt évet kellett várni a második lemezre, amely It Won't Be Soon Before Long címmel került piacra. Most pedig itt a harmadik nagylemez, amely nagy valószínűséggel igencsak meg fogja osztani a közönséget, ugyanis Avrillal ellentétben ez a csapat mert újat mutatni, és a pop-rock vonaltól elmozdulva elkalandoztak a funky, R'n'B, soul és country vonal felé is. A váltás egyáltalán nem vált a csapat kárára, azonnal érezni fogjuk, hogy ez valami egészen más, egészen új, viszont nem biztos, hogy mindenkinek be fog jönni a kissé visszavett tempó és – mondjuk ki – az elsőre meglehetősen jelentéktelennek tetsző, 13 számot rejtő felhozatal. A Hands All Over amúgy egy remek kis lemez, fel kell fedezni, többször meg kell hallgatni, hogy megleljük a finomságokat és kedvenceinket. Nem nehéz feladat, csak nem biztos, hogy mindenki időt szán majd erre...



TAYLOR SWIFT

SPEAK NOW

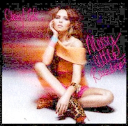
Universal Music ➲ 14 szám

Taylor Swift sokaknak valószínűleg csak egy újabb előadó a Rock Bandből, vagy csak egy újabb szőke popcica, aki főleg külső adottságainak köszönheti a sikerét. A púderes, címlapoktól és díjátadóktól terhes felszínen ez tényleg így is tűnhet, azonban azt már kevesen tudják, hogy Taylor már 11 évesen élt-halt a zenéért, és igen sokat és igen keményen dolgozott, mire megjelenhetett az első önálló albuma. A siker végül nem is váratott magára, és az előző Taylor Swift-lemez, a Fearless meg is kapta a legjobb countrylemeznek kijáró Grammy-díjat. S ezen a ponton el is jutunk oda, hogy miért is nehezebb egy európai hallgatónak befogadni Taylor zenéjét. A megoldás a country-pop stílus, ami itt, az öreg kontinensen nem mindig ér el akkora tömegeket, mint a hagyományos pop/rock zene. Pedig érdemes barátkozni vele, hiszen sokszor jóval változatosabb és személyesebb is egy ilyen összeállítás, mint a megszokott egyenalbumok az egyenslágerekkel. Hatványozottan igaz ez a Speak Now lemezre is, melynek dalai személyes élményeken alapulnak, és ebből fakadóan jóval hitelesebbnek és érzelemgazdagabbnak hatnak, mint a szintén jelen oldalon tárgyalt Avril Lavigne némileg önismétlő szerzeményei. Érdemes tehát tenni egy próbát ezzel a lemezzel (vagy akár a korábbiakkal is), elvonatkoztatni a tömegmédia által pumpált képtől, és csakis a zenére koncentrálni.

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

BRITNEY SPEARS
Femme Fatale

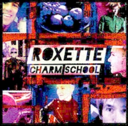
CHERYL COLE
Messy Little Raindrops



GEORGE MICHAEL
Faith (Remastered)

RADIOHEAD
I Might Be Wrong (Live)

ROXETTE
Charm School



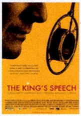
A KIRÁLY BESZÉDE

ADATOK

RENDEZŐ
Tom Hooper

SZEREPLŐK
Colin Firth, Geoffrey Rush, Helena Bonham Carter, Guy Perace

HOSSZA
118 perc



Már tart az Oscar-szezon, és végre hazánkba is megérkeztek azok az alkotások, amelyek versenyre kelnek a legjobb film díjáért. Ebben a hónapban ezen filmek közül veszünk szemügyre kettőt, elsőként A király beszéde című versenyzőt, amely a múlt század harmincas-negyvenes éveibe kalauzol bennünket, méghozzá Angliába, azon belül is a királyi család ajtói mögé. Főhősünk a (leendő) VI. György, V. György király fia, aki csupán a másodszülött a családban, így nem várományos a trónra, ami nem is olyan nagy baj, hiszen a herceg komoly beszédhibával küzd, ami képtelenné teszi akár egyetlen beszéd elmondására is. A probléma akkor válik égetővé, mikor V. György halála után az idősebb fiú, VIII. Edward csak egy darabig ül a trónon, s mikor egy nő miatt lemond a királyi címről, Györgynek kell átvennie a koronát. Viszont mit kezd az ország egy olyan királlyal – a II. világháború előestéjén –, aki képtelen megszólalni? Semmit. És ezt maga V. György is tudja. Szerencséjére ott van mellette Lionel Louge, aki mindent megtesz azért, hogy a király legyőzze a beszédhibáját és a démonait. Mindez leírva nem tűnik túl izgalmasnak, Tom Hooper rendező mégis képes volt egy olyan filmet készíteni belőle, ami magával ragadja a közönséget. Remek színészek, éles párbeszédek, korhű hangulat és feszült pillanatokkal megtűzdelt cselekmény. Nem egy klasszikus mestermű, de mindenképpen érdemes a figyelemre.

Kiváló színészi alakítások, korhű és a téma ellenére is érdekes történet, sajátos hangulat.

GURUMÉRLEG

Az a rengeteg Oscar-jelölés azért egy kicsit mégiscsak túlzás....

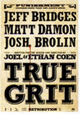
A FÉLSZEMŰ

ADATOK

RENDEZŐ
Ethan Coen, Joel Coen

SZEREPLŐK
Jeff Bridges, Matt Damon, Josh Brolin, Hailee Steinfeld

HOSSZA
110 perc



Az elmúlt években a westernre úgy gondoltunk, mint egy halott műfajra, hiszen ha született is film ebben az egykor oly népszerű témában, az nem vált sikeressé, így egyre kevesebben próbálkoztak meg a vadnyugati történetek életre keltésével. Szerencsére Hollywoodban még mindig akadnak merész emberek, így a Coen testvérek is, akik belevágtak a Félszemű címen a mozikba került western leforgatásába. S milyen jól tették, hiszen egy elképesztően hangulatos és szórakoztató alkotást tettek le az asztalra. A történet szerint a 14 éves Mattie Ross apja gyilkosának nyomába ered, és ebben a vállalkozásában két meglehetősen ellentmondásos férfi, a US marshall Rooster Cogburn és a texas ranger LaBoeuf lesz a „segítségére". Az alapvetés tehát egy újabb bosszútörténet, ami viszont megkavarja az ezerszer látott receptet, az a kora ellenére is meglehetősen karakán női karakter, illetve a rendezőpáros sajátos látásmódja. A filmben nyoma sincs az átlag westernfilmek pátoszának, a szereplők nyersek, folyamatos konfliktusban állnak egymással, ám éppen ettől hitelesek, és mindezt csak tetézi, hogy a két férfi főhőst olyan színészek keltik életre, mint Jeff Bridges és Matt Damon. A félszemű egy tökéletes western, komótos felvezetéssel, lassú, mégis kellemesen fordulatos cselekménnyel. De nemcsak tuti western, egyben egy rendkívül szórakoztató film is, és nem csak azoknak, akik élnek-halnak a vadnyugatért.

Tökéletes szereposztás, érdekes és egyedi karakterek, valódi vadnyugati feeling.

GURUMÉRLEG

A napjainkban megszokott, pergő cselekményű filmekhez képest kicsit lassú lehet.

MEGVAN AZ IRON MAN 3 RENDEZŐJE

MINŐSÉGI VÁLTÁS A DIREKTORI SZÉKBEN

Nem is olyan rég arról számoltunk be, hogy az első két Vasember-epizód rendezője, John Favreau már nem vállalta a harmadik Iron Man film dirigálását, így a stúdiónak új ember után kellett néznie. Cikkünk írásakor már szinte biztos, hogy Shane Black fogja a vászonra adaptálni a páncélos szuperhős harmadik kalandját. Black nevéhez olyan filmek fűződnek, mint a Halálos Fegyver vagy a Kiss, Kiss, Bang, Bang, ez utóbbi révén Robert Downey Jr.-ral is dolgozott együtt.

ÉLEDEZIK A TERMINÁTOR?

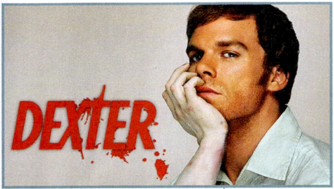
VAN MÉG REMÉNY A FOLYTATÁSRA

Lassan két éve, hogy a negyedik Terminátor film a mozikba került, és nem titok, hogy bizony elég nagy anyagi bukta lett belőle, a gyártó stúdió azóta csődbe is ment. Mostanában viszont arra utaló jelekkel van tele a sajtó, hogy talán mégis lesz ötödik rész, ugyanis a Universal Studios érdeklődik a jogok iránt, s most, hogy Arnold Shwarzenegger már nem Kalifornia kormányzója, az sem kizárt, hogy a színész ismét teljes valójában tűnjön fel a lehetséges folytatásban.

DIE HARD 5

BIZTOS A FOLYTATÁS!

Korábban csak pletykák keringtek róla, de most már szinte biztos, hogy elkészül a Die Hard ötödik része, amiben természetesen ismét főszerepet vállal Bruce Willis. A rendezői székben egy abszolút kezdő, Noam Murro foglal majd helyet, ő az a fiatalember, aki a Halo: Reach legendás kedvcsináló videóját, a Deliver Hope-ot is rendezte. Az egyetlen baj a projekttel a forgatókönyv, ami egyelőre nem nyerte el a gyártó stúdió tetszését. Reméljük, hogy hamarosan összedobnak egy rendeset.



DEXTER – 1. ÉVAD

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
4 DVD

ÁRA
7990 Ft

MEGJELENÉS
február 24.

2006 egyik nagy meglepetéssorozata volt a Dexter Amerikában, a széria, amelyet Jeff Lindsay azonos című bestseller regényeiből forgattak. A (szimpatikus) sorozatgyilkost főszereplővé emelő tv-széria jelen pillanatban már az ötödik évadát tapossa, és az egyes kereskedelmi csatornák nálunk is előszeretettel vetítik a vérbő epizódokat. A rajongótábor napjainkra hazánkban is markáns, és leginkább ez a réteg örülhet most, ugyanis öt évvel az indulás után – kissé meglepő módon – végre itthon is megjelenik az első évad DVD-kiadása. Mielőtt azonban örömtüzet gyújtanánk, érdemes egy kicsit a „doboz" mögé nézni. A kiadás összesen négy lemezt tartalmaz, rajtuk az első évad tizenkét epizódjával, magyar surround és DD 5.1-es angol hanggal – és nagyjából ennyi. Sehol egy extra, egy előzetes, bakiparádé vagy bármilyen más bónusz, s mindezért nem kevesebb mint 7990 forintot kérnek majd a boltokban. Habár mindenképpen dicséretes, hogy végre nálunk is elérhető ez az amúgy nagyszerű széria, azért nem ártott volna a tartalomhoz igazítani az árcédulát. Egy 20-24 epizódos sorozatnál talán még elfogadható az ilyen magas ár, azonban egy tucat epizódért, mindenféle extra tartalom nélkül kicsit borsos ez az árkategória, éppen ezért mi is csak megszállott rajongóknak tudjuk ajánlani ezt a DVD-csomagot.

Ismét egy igényes sorozat, amit a megszállott gyűjtők felpakolhatnak a polcra.

GURUMÉRLEG

Az árcédula nem kompatibilis sem a tartalommal, sem a magyar pénztárcákkal.

FAMILY GUY – 1. ÉVAD

DVD

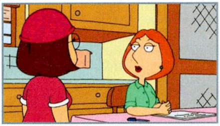
ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
2 DVD

ÁRA
3990 Ft

MEGJELENÉS
március 16.

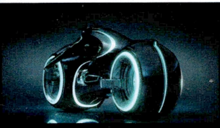
Ha a Dexter kapcsán megemlítettük, hogy öt évet kellett várni az első évad megjelenésére, akkor a Family Guy kapcsán muszáj kiemelni, hogy itt bizony nem kevesebb mint tizenkét évnek kellett eltelnie, mire a botrányairól híres, egyértelműen felnőtteknek szóló animációs széria végre hazánkban is megjelenhetett. Persze a kései debütálás azon is múlott, hogy nagyon sokáig mifelénk teljesen ismeretlen volt Seth McFarlane polgárpukkasztó, de rengeteg rejtett poént és popkulturális utalást tartalmazó, az amerikai életvitelt minden szempontból kifigurázó szériája. Szerencsére a Comedy Central csatorna hazai megjelenésével ez a helyzet nagymértékben megváltozott, és március közepén végre a kezünkbe vehetjük a legendás első évadot. A magyar kiadás 2 DVD-korongot rejt magában, ezen „terpeszkedik" a mindössze hét epizódot számláló első szezon. Kicsit karcsú a mára megszokott huszonkét részes évadokhoz képest, de ne feledjük, hogy ez még csak a kezdet – mindez négyezer forintért vihető haza, ami elsőre kicsit soknak tűnhet, de ha a folytatások is ilyen áron kerülnek majd a boltok polcaira, akkor mindenképpen „megbocsátható" ez a nyitás. Ha szereted a South Parkot, a Simpson családot, akkor érdemes tenned egy próbát ezzel a szériával is, ugyanis a szórakozás szinte garantált.



Hosszú-hosszú évek után végre hazánkban is elérhető az egyik legjobb amerikai animációs széria.

GURUMÉRLEG

Hét epizódért az ár egy kicsit magas, és extrák sajnos itt sincsenek.



ÁPRILIS A TRON JEGYÉBEN

MINDKÉT RÉSZ KAPHATÓ LESZ

Noha a szerkesztőség tetszését egyáltalán nem nyerte el a Tron: Örökség című mozi, ennek ellenére az újkori folytatás sok embert meggyőzött, és nekik lehet jó hír, hogy áprilisban már kapható lesz a film DVD és Blu-Ray változata is, méghozzá extrákkal megpakolva. Ha pedig nemcsak a 2010-es változatra, de az eredeti alkotásra is kíváncsi vagy, akkor sincs gond, hiszen ugyanebben a hónapban a Tron, avagy a számítógép lázadása is elérhető lesz a vásárlók számára.

DEAD ISLAND MOZIFILM

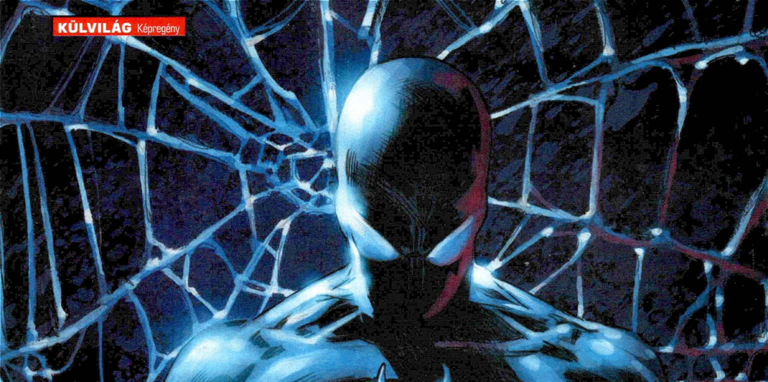
EZ GYORSAN MENT...

Bizonyára sokan láttátok a Dead Island nevű játék legújabb bemutatóját (ha mégsem, akkor a DVD-mellékleten megtaláljátok), ami az egyik leghangulatosabb videó lett így február-márciusban. Ez persze nemcsak a játékosoknak tűnt fel, hanem Hollywoodnak is, és azt híresztelik, hogy Sean Daniel producer már le is csapott a megfilmesítési jogokra. Mindez persze nem olyan meglepő, hiszen a zombis téma manapság igencsak felkapott, és egy sikeres játék csak jól jöhet a film marketingkampánya mellé.

E HAVI DENEVÉR

MERT MINDEN HÓNAPRA JUT EGY PLETYKA

Habár a The Dark Knight Rises bemutatója még nagyon messze van, még a forgatás sem kezdődött el, mi úgy döntöttünk, hogy minden hónapra igyekszünk összeszedni egy hírt vagy pletykát a harmadik Nolan-féle Batman filmmel kapcsolatban. Ebben a hónapban épp azt sejtik a bennfentesek, hogy Joseph Gordon-Lewitt Robin szerepére lett leszerződtetve. Ez a hír már csak azért is érdekes, mert Christian Bale korábban azt nyilatkozta, hogy ha Robin lesz a Batman filmben, akkor ő kiszáll. Meglátjuk.



AZ ÚJ, MÉGIS RÉGI HÁLÓSZÖVŐ

Pókember újra akcióban

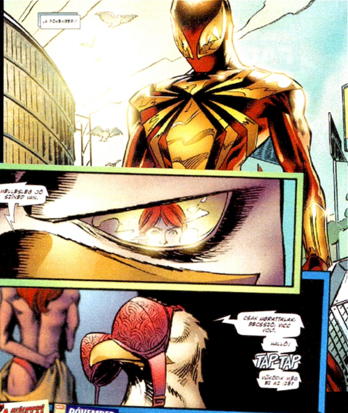
1989 óta lehet hazánkban az újságárusoknál Pókember képregényt vásárolni, és az elmúlt huszonkét évben jó pár változást és változatot megért sokunk kedvenc hálószövője. Legutóbb épp 2011 februárjában indult újra a sorozat, mi pedig most átvesszük, hogy mi is történt, és hogy mi várható a megújult Csodálatos Pókember oldalain.

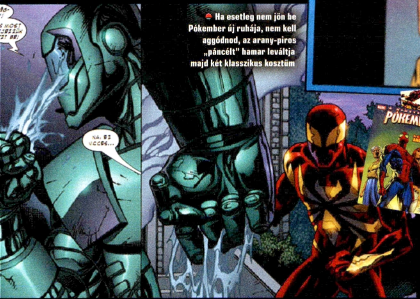
Majdnem tizenkét éve, 1989 májusában jelent meg hazánkban a Csodálatos Pókember első száma, és ez a sorozat több mint tíz éven át, mintegy 127 számon keresztül szórakoztatta a közkedvelt hálószövőért rajongó képregényolvasókat. Aztán 1999 decemberére az eladott példányszám olyan alacsony szintre csökkent, hogy a képregény kiadója kénytelen volt megszüntetni Pókember kalandjainak a megjelentetését. Az áldatlan állapot szerencsére nem tartott sokáig, ugyanis másfél évvel később, 2001 májusában ismét elindult a Csodálatos Pókember, újfent egyes sorszámmal, a nagy különbség „csupán" az volt az 1999-ben megszűnt sorozathoz képest, hogy ez a képregény már nem a The Amazing Spider-Man történeteiből csemegézett, hanem egy akkoriban igencsak új és meglehetősen sikeres széria, az Ultimate Spider-Man történeteit jelentette meg. Ez a sorozat nemcsak a magyar olvasóknak volt újrakezdés, de magának Pókembernek is, hiszen az Ultimate Spider-Man egy alternatív, modernebb univerzumba helyezte a falmászó hőst, és abszolút a kezdetektől mesélte el a tinédzser szuperhős történetét. Pókcsípés, képességek megszerzése, ruhavarrás, az első ellenfelek, csetlés-botlás és így tovább.

Harmadszor indul el hazánkban a Csodálatos Pókember nevet viselő képregény, így ismét érdemes egy próbát tenni vele

VERSENYHELYZET

Ez a képregény kezdetben kéthavonta került az újságárusokhoz, aztán 2005-ben megjelent egy rivális a lappiacon, az olasz Panini kiadó Hihetetlen Pókember című kiadványa (három másik Marvel képregénynyel – Rozsomák, Újvilági X-Men, Újvilági Fantasztikus Négyes – egyetemben), minek hatására a Csodálatos Pókember is (az új „ellenfélhez" hasonlóan) havilap lett. A Hihetetlen Pókember az első Csodálatos Pókember sorozathoz hasonlóan a The Amazing Spider-Man történeteit hozta





Ha esetleg nem jön be Pókember új ruhája, nem kell aggódnod, az arany-piros „páncélt" hamar leváltja majd két klasszikus kosztüm

el az olvasóknak, ám nem ért meg annyi számot, mint „nagy elődje", ugyanis a 27. szám megjelenését követően, 2008 januárjában a Panini kiadó (az elvárások alatti eladások okán) megszüntette ezt a képregényt (is). Innentől a Csodálatos Pókember maradt az egyetlen hálószövős havilap, de nem az egyetlen magyarul megjelenő Pókember képregény, ugyanis 2007 decemberében a Kingpin is beállt a Pókembert megjelentető kiadók sorába, és kis túlzással onnan folytatta a falmászó kalandjainak kiadását, ahol a Hihetetlen Pókember abbahagyta. Az azóta is rendszeresen megjelenő Kingpin kötetek azonban már nem az újságárusoknál, hanem a könyvesboltokban szerezhetők be, és egy átlagos képregényfüzetnél jóval több történetet tartalmaznak, sőt, még a kivitelezésük minősége (borító, belívek, színek) is jóval túlmutat a hagyományos képregények színvonalán.

ÚJRAKEZDÉS

Ez a felállás egészen 2011 januárjáig tartotta magát, amikor is a Csodálatos Pókembert megjelentető kiadó közölte, hogy a 90. szám után felhagy az Ultimate Spider-Man történeteinek közlésével (ennél a pontnál Amerikában is újraindult a sorozat), és a képregényt az első számtól ismét újraindítva folytatja a The Amazing Spider-Man sztorik közlését. A Csodálatos Pókember (harmadik szériájának) első száma február elején került az újságárusokhoz, és az említett sorozat 529. és 530. számával vette fel újra a fonalat – mintegy folytatásaként a Kingpin által megjelentetett Pókember köteteknek. Ez az időszak nemcsak a Pókember, de az egész Marvel Univerzum életében meghatározó pont volt, hiszen ekkor kezdődött a Civil War (Polgárháború) nevezetű, minden szuperhőst egyaránt érintő globális esemény, melynek során a hősök két táborra oszlanak: a csoportra, akik meg akarják védeni a titkos személyazonosságukat, illetve azokra a szuperhősökre, akik támogatják a kormány regisztrációs törvényét és hogy minden egyes álruhás igazságosztót egy külön kormányhivatal irányítson.

A kezdeti ellentétek hamar komoly összecsapásokba torkollanak a két oldal hívei között, és a kormány, illetve az őket támogató hősök egy idő után már attól sem riadnak vissza, hogy szuperbűnözőket alkalmazzanak a regisztrációs törvénnyel szembeszálló maszkos igazságtevők ellen. Kedvenc Pókemberünk egy idő után két tűz közé kerül, és a februárban indult új sorozat leginkább arra koncentrál, hogy Pókember/Peter Parker miképp küzd meg a nem mindennapi helyzettel, a titkos személyazonossággal és a családjára leselkedő veszéllyel. A Polgárháború kezdetén hősünk teljesen új pókruhát kap, aztán ahogy eldurvulnak az események, újra előkerül a fekete-fehér kosztüm is, majd mindennek a lezárásaként hősünk kénytelen lesz szembenézni élete legnehezebb döntésével is. A Civil War összesen tizenhét The Amazing Spider-Man történetet érintett (#529-545), ám az előzetes tervek szerint A Csodálatos Pókember nem csak ezeket fogja közölni (hanem más párhuzamos póksztorikat is), így jó hosszú időre el leszünk látva izgalmas és tartalmas hálószövős kalandokkal.

HARMADIK NEKIFUTÁS

Akik tehát szeretik a hálószövő kalandjait, azokra meglehetősen érdekes, akciódús és helyenként egyenesen drámai történetek várnak, kiváló rajzok kíséretében. S mivel a sorozat „visszatért a gyökereihez", azoknak is érdemes bepróbálni az újraindult Csodálatos Pókembert, akik eddig azért nem gyűjtötték ezt a füzetet, mert nem szimpatizáltak a Ultimate Spider-Man fiatalabb főhősével. Minden megváltozott, tökéletes alkalom az újrakezdésre.

FELVETTÉK A FONALAT...

Ahogy azt már a cikkben említettük, a Kingpin kiadó is számos Marvel képregényt, többek közt jó pár pókemberes kötetet is megjelentetett 2007 óta. De nemcsak a Amazing Spider-Man oldalairól közölt történeteket, hanem a Spectacular Spider-Man és a Marvel Knights Spider-Man füzetekből is. Ami érdekes, hogy a Civil War közvetlen előzményeként Pókember csatlakozott a Bosszú Angyalaihoz, így nemcsak a saját képregényeiben, hanem a The New Avengers oldalain is rendszeresen felbukkant. A Kingpinnek köszönhetően a magyar olvasók ezeket a történeteket is megismerhették, hiszen a kiadó az Új Bosszú Angyalai című képregényt is megjelentette. Az új Csodálatos Pókember elindulásával párhuzamosan a Kingpin természetesen nem áll le a képregények kiadásával, hanem a havi Pókemberrel szoros együttműködésben olyan történeteket fog megjelentetni, amelyek kapcsolódnak a Csodálatos Pókemberben megjelentekhez.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már közel négyezer olvasónk követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetszik et), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Ahogy nő a közösség a **Facebook**on, úgy igyekszünk mindinkább kihasználni a közösségi oldal nyújtotta lehetőségeket – többek között a különböző szavazásokkal. Az elmúlt hónapokban rendszeresen megkérdeztük, hogy melyek voltak a kedvenc teszjeitek az aktuális magazinban, de a 2010-es év végén így választottuk meg az olvasóknak leginkább tetsző 2010-es borítót is.

Results: Szeretnéd, ha feltennénk a DVD-mellékletre egy-egy régebbi (több éves) Gurut vagy PC Gurut?

Igen! (**148 votes**) **88%**

Nem! (**20 votes**) **12%**

Total Votes: **168**

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és februárban azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**. Ez az extra már a mostani számtól is elérhető, és ahogy a fenti szavazáson is látszik, a Facebookot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **1992/01**-es Gurura, az **1995/03**-as PC Gurura, az **1997/04**-es és **07**-es PC Gurura lehetett szavazni, és magasan az első, **1992/01**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-n. 68 oldal tömény retró, időutazás a javából. Szavazás természetesen márciusban is lesz, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

Results: Melyik régi Gurut tegyük fel a következő DVD-mellékletre?

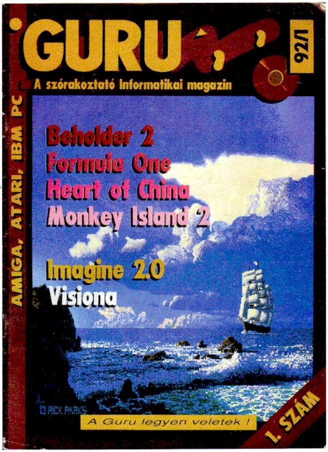
Guru 1992/01 (**89 votes**) **68%**

PC Guru 1995/03 (**7 votes**) **5%**

PC Guru 1997/04 (**5 votes**) **4%**

PC Guru 1997/07 (**29 votes**) **22%**

Total Votes: **130**



Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

JÁTÉKDEMÓK
Dungeons / Hellász Hősei 2 / Varázs Enciklopédia 2: Telihold / Trópusi Farm / Alabama Smith in the Quest of Fate / Legends Of The Wild West: Golden Hill / The Treasures Of Montezuma 2 / World Mosaics 2

INGYENES JÁTÉKOK
Karboom / Manic Digger / SupraTorque

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Assassin's Creed: Brotherhood / Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam / Dead Space 2 / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Test Drive Unlimited 2

FILMELŐZETESEK: Adjusment Bureau, X-Men: First Class, Transformers 3, Battle Los Angeles, Priest, Captain America: The First Avanger

HÁTTÉRKÉPEK
Crysis 2 / Dead Space 2 (2db) / Mass Effect 2 / Need for Speed: Shift 2 / Operation Flashpoint: Red River / Star Wars: The Old Republic / WoW: Cataclysm

VIDEÓK
Age of Empires Online / Battlefield 3 / Bulletstorm / Crysis 2 (2db) / Dead Island / Nukem Forever / Dungeon Siege 3 / FEAR 3 / L.A. Noire / Operation Flashpoint: Red River / Perpeetum / Shift 2: Unleashed / Star Wars: The Old Republic

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.8 / Burn4Free v5.3 / CDBurnerXP v4.3.8.2474 / ImgBurn v2.5.5.0

Driverek: Nvidia 266.58 (Windows XP és Windows 7 32bit) / Ati Catalyst 10.12 (Windows XP és Windows 7 32bit)

Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v3.93

Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.3 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.6 / PhotoScape v3.5 / XnView 1.97.8

Multimédia: Any Video Converter v3.1.7 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / K-Lite Codec Pack v6.9.0 / MediaMonkey v3.2.4.1304 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6.1 / XviD v1.2.2 codec

Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.7.3 / Game Booster v2.2 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10124 | Számítógép védelem: Avast Free Antivirus v5.1.889.110120 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.611

Extra: LibreOffice 3.3 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

Egyéb: CheatLand (csalás több mint 3500 játékhoz) / PC Guru Retro (1992/01) / Assassin's Creed Brotherhood és Back to the Future cikkek PDF formátumban

INGYENES JÁTÉK: TRACKMANIA NATIONS FOREVER

AC: BROTHERHOOD
VIDEOTESZT

DEAD SPACE 2
VIDEOTESZT

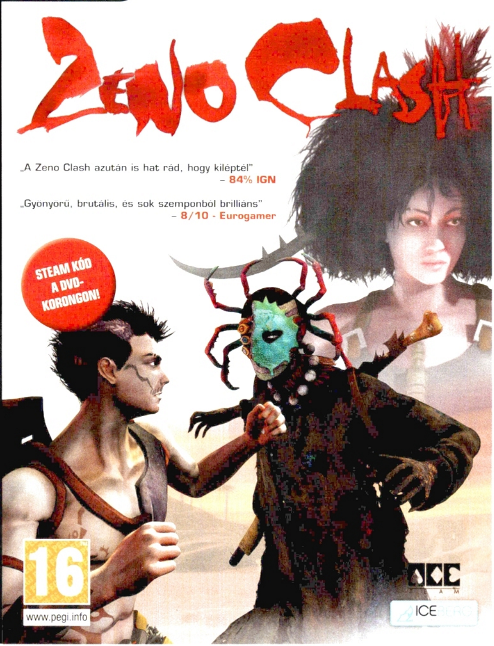
DUNGEONS
DEMO

2011. 04.

ZENO CLASH

PC guru DVD

PC DVD



Saints Row 3

ELŐZETES A THQ komoly játékosokkal próbálja elbitorolni az év végét – például a következő számunkban részletezett Saints Row 3-mal. Egyelőre szinte semmit sem tudunk, csak annyit, hogy készül, és hogy nagyjából ugyanaz az őrület várható, mint az elmúlt két részben, de hogy mi minden változik, az csak a jövő hónapban derül ki.

SHIFT 2: Unleashed

TESZT Amikor az EA-nél kitalálták, hogy három irányban fejlesztik tovább a Need for Speed sorozatot, akkor kevesen hittek ennek működőképességében. Az élet azonban rácáfolt a fanyalgókra, így március végén a szimulátoros vonalat vivő Shiftnek már a második része jelenik meg. Az előzetesek alapján a játéknak van mit keresnie a felhígult mezőnyben, ráadásul az igazán rossz NfS is ritka, mint a fehér holló – a következő számban igazoljuk is e tételt.

Darkspore

TESZT Az öreg }{redenc valószínűleg már sosem mossa le magáról, hogy ő a Sims-szerű játékok nagy rajongója – a következő számban mindenesetre ráerősítünk erre a képre. Hogy a Darkspore valójában nem Sims, hanem durva akció-RPG száznál is több kidolgozott karakterrel? Kit érdekel, nem igaz?

PORTAL 2

TESZT Az első rész mindent összevetve poénnak indult, de a világ legnagyobb csattanója lett belőle – kultjáték, kultúrtörténeti ikon, internetes mém, játékmechanikai mérföldkő: ez mind a Portal. A Valve mindent megtesz, hogy a második részben se kelljen csalódnia a milliós nagyságrendű rajongótábornak, így ha érdekel, mi a végleges ítélet, vásárold meg a következő Gurut is!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 07-ÉN

JELENIK MEG!

576 KByte
TAVASZI AJÁNLATA!
LIMITÁLT
ELŐRENDELŐI
AJÁNDÉK*
*csak a készlet erejéig
CRYSIS 2
NANO EDITION
CSAK AZ 576-NÁL!
speciális Crysis 2 fémdoboz
176 oldalas művészeti album
20 cm-es Prophet-szobor
speciális Nanosuit hátizsák
PC/PS3/X360 39999 Ft
LIMITED EDITION
PC 9999 Ft
PS3 12999 Ft
X360 12999 Ft
Megjelenés: március végén!
KERESD ÜZLETEINKBEN, VAGY WEBOLDALUNKON: WWW.576.HU

telenor.hu
Szeretsz
a figyelem
középpontjában
lenni?
SAMSUNG
SAMSUNG
Biztosítjuk hozzá
a legmodernebb technológiát!
Samsung Galaxy Tab
14 990 Ft
kezdőrészlettel
• +12 x 7075 Ft költség- és kamatmentes részletre,
• új, Internet Flexi Plus tarifacsomaggal,
• 2 éves hűségnyilatkozattal és 2 éves tarifamegtartással.
Az ajánlat 2011. február 15. és április 4. között, vagy a készlet erejéig érvényes. A készülék csak a kiemelt üzleteinkben kapható. A kiemelt üzletek listája megtalálható a honlapunkon. A készülék a fenti feltételekkel, teljes áron 99 890 Ft. Részletre vásárláshoz 2 okmány és közüzemi számla vagy bankszámlakivonat szükséges. Az ajánlat más ajánlattal nem vonható össze. További részletes feltételek a Telenor üzletekben, a www.telenor.hu oldalon és a telefonos ügyfélszolgálaton érhetők el: 1220.
telenor
Egyszerűen, neked.